

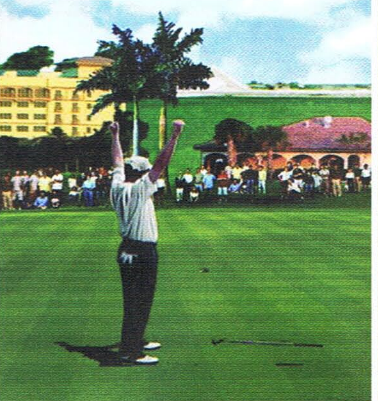
2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JULIO 2004
Nº42
GAME-LIVE PC
DRIV3R
Mejorando lo presente
SACRED
Rol diabólico
GROUND CONTROL 2
La guerra hecha espectáculo
SOLDIERS:
HEROES OF WORLD WAR II
Al pie del cañón
THIEF:
Análisis + Guía
DEADLY SHADOWS
Silencio, se roba
REPORTAJE
NO HAY DOS SIN TRES
Doom III
Splinter Cell 3
Tribes: Vengeance
Unreal 3...
Nº 42 JULIO 2004 • 4,95 EUROS
00042
8 424094 001477
ANÁLISIS
Soldiers · Thief: Deadly Shadows · Ground Control II · Cycling Manager 4 · Obscure
True Crime · Transport Giant · Besieger · Crusader Kings · Trackmania · Esparta...

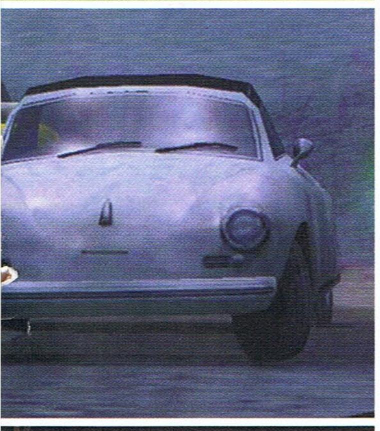


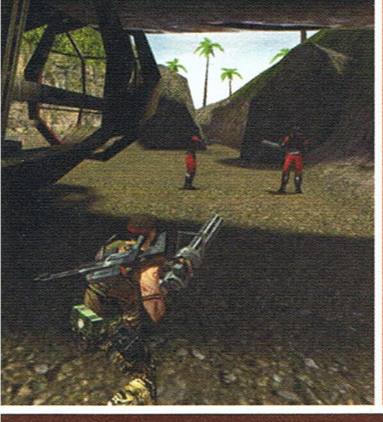

color
opponents
settings
car compare...
REDCOLLECT

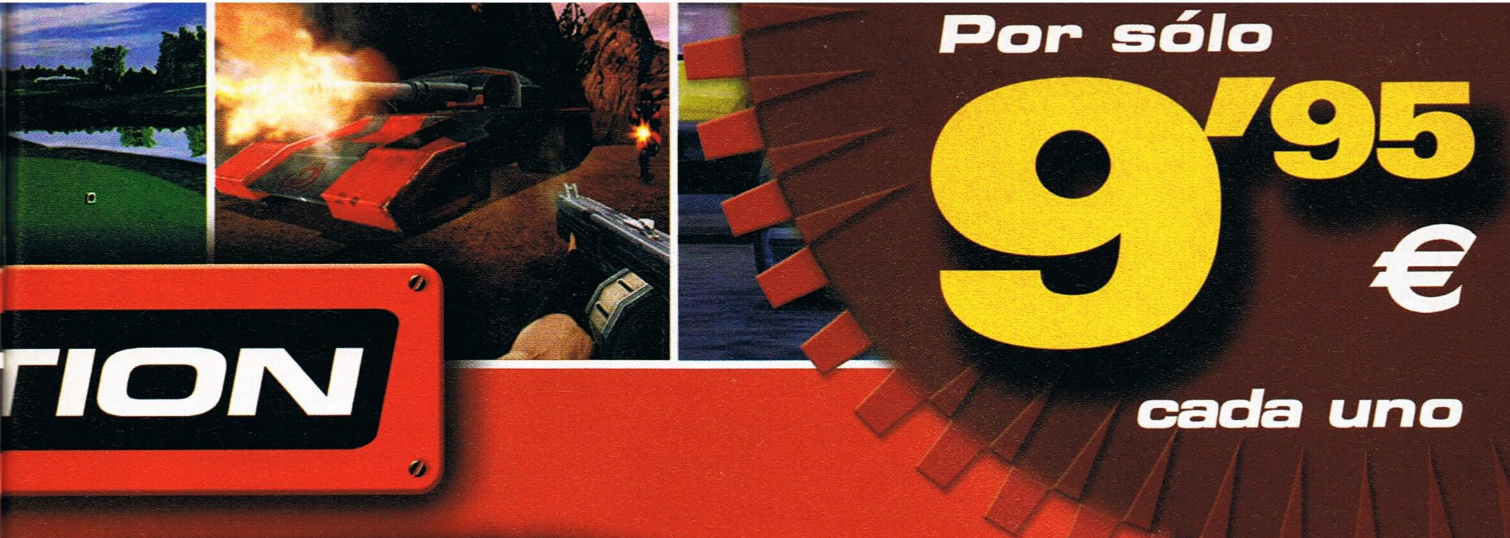


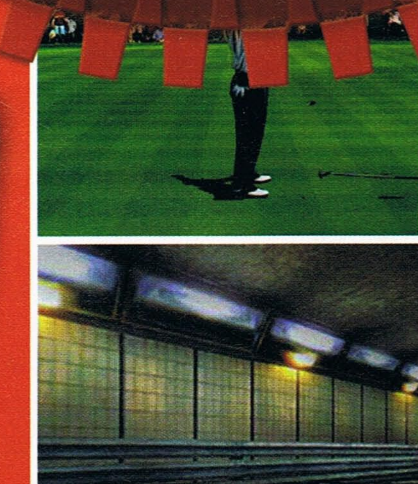

REDCOLLECTION
PC CD-ROM
NEED FOR SPEED
PORSCHE
NEED FOR SPEED
PC CD
3+
www.pegi.info
EA
ELECTRONIC ARTS
REDCOLLECTI
COMMAND & CONQUER
RENEGADE
RENEGADE
PC CD
3+
www.pegi.info
EA
ELECTRONIC ARTS
Westwood STUDIOS
Interactive
SIMCITY 3000

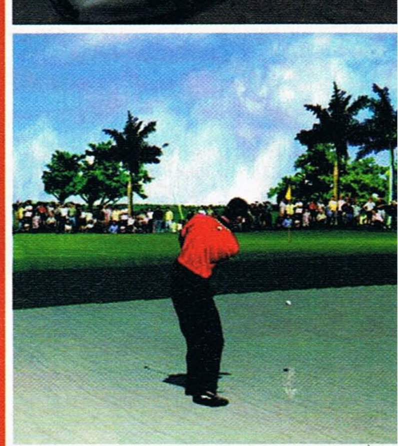


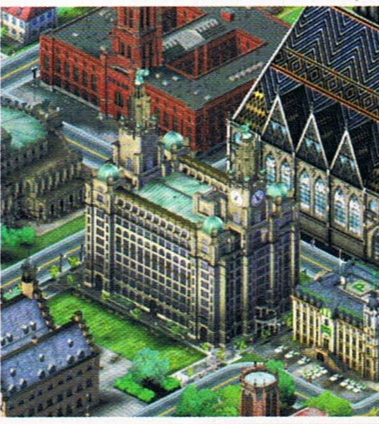





TION
Por sólo
9'95
€
cada uno








RED COLLECTION
SIM CITY 3000
WORLD EDITION
3+
EA
RED COLLECTION
PC CD-ROM
EA SPORTS
TIGER WOODS PGA TOUR
2001
3+
EA
Interactive
selección
a un
increíble

ESTÁ QUE ARDE

Casi todos los meses de julio os aburrimos con la misma cantinela: que si sequía de software, que si las compañías reservan los mejores juegos para octubre, que si será cuestión de echar mano de títulos de hace unos meses a los que aún no hemos jugado lo suficiente... Como la mayoría de los tópicos repetidos hasta la saciedad, éste tenía mucho de cierto, los últimos veranos fueron una época de calma chicha en lo que a producción de software se refiere. Sin embargo, éste va camino de convertirse en la excepción que confirma la regla: nada de sequía, un aguacero estival de buen software amenaza con inundar nuestros compatibles. En el género de estrategia, te presentamos un par de títulos que no tienen nada de saldo veraniego (más bien parecen dignos de la campaña de Navidad), *Soldiers: Heroes of World War II* y *Ground Control II*. Es curioso que este par de ejemplos de gestión bélica a gran escala se presenten en pleno julio, pero el caso es que no son los únicos: *Sacred*, uno de los mejores juegos de rol hiperactivo de los últimos meses, también se presenta justo ahora.

Pero la sorpresa que tal vez hará que el de 2004 sea recordado como un verano diferente aún está por llegar. Si nada se tuerce, *Doom III* podría ver la luz en agosto. Apenas hay precedentes, pero esta vez el juego del año puede cogernos con las bermudas puestas. En id Software aseguran que ya lo tienen casi todo listo y la suya puede acabar siendo una jugada redonda: editarán su juego estrella meses antes de que lo haga la competencia directa, empezando por ese *Half-Life 2* que no conocerá este año los rigores de un verano que está que arde.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, A. Biurrun, J.J. Cid, M.A. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel.: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica.

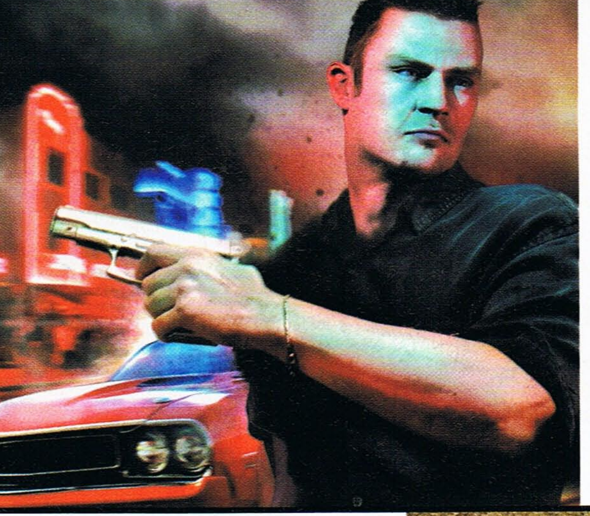
Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/07/2004 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS JULIO 2004



DRIV3R

El tercero de esta serie de simuladores de delincuencia sobre ruedas llega cargado del mejor combustible lúdico. La versión para PC no tardará mucho a hacerse un hueco junto a tu copia de *Vice City*.



SACRED

Rol a velocidades de vértigo. Todo un festín de clics de ratón compulsivos con un hilo argumental sólido en el que se reúnen la fantasía y el respeto a las convenciones. Adictivo como pocos.

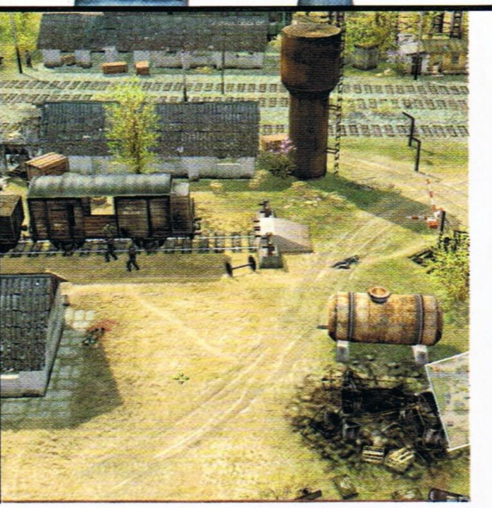




WARHAMMER 40.000: Dawn of War

50

En el año 40.000, dinosaurios de metal con arsenales tecnológicos a cuestas campan por sus respetos en un mundo entregado a la más cruenta de las guerras. Un gran despliegue gráfico.



SOLDIERS: Heroes of World War II

62

Se batieron el cobre, se portaron como valientes, no dejaron una triste playa sin su desembarco... Los héroes de la Segunda Guerra Mundial merecían este homenaje hecho juego de rompe y rasga.



Jamones que nunca llegaron a su destino (¿será cosa de Correos?), **servidores** de juego **donde**, una vez, hace ya mucho tiempo, **un mundo mejor pareció posible**... Nuestra sección de cartas **se llena este mes de grandes temas**, de esos que provocan discusiones eternas y largas cogitaciones.



Felicidades y gracias

Primero, unas felicitaciones a vosotros, a Bill Gates por crear Windows y a los programadores de juegos por hacerme feliz. Tengo otras propuestas para el camarada de Carta Blanca que escribía sobre la traducción de títulos (yo también sé inglés y prefiero los juegos en versión original, pero si los traducen, al menos, que los traduzcan enteros y bien). ¿Qué os parecen *Astilla de celda: Pandora Mañana*, *Operaciones Porro*, *Analgésico* (*Painkiller*, impresionante ¿no?), *Día de la Derrota*, *Medalla de honor: Asalto pacífico*, *IL-2 Sturmovik: Batallas olvidadas*, *Hacienda de guerra: Reino del Caos*? Podríamos seguir hasta el aburrimiento. También quiero restregarle al camarada del jamón, el que decía que iba a regalarle uno a quien nunca hubiese pirateado un juego, que yo también poseo un software completamente legal (todo, en serio). A ver si te dejas ver por esto de las cartas al menos para defenderte, que parece que no tengas dignidad.
El bigotudo Thompson (e-mail)

Dale duro, bigotudo. No tiene dignidad, ni vergüenza ni sentido del humor. Si nos hubiese mandado un buen Pata Negra a portes pagados, ya hace tiempo que habríamos dejado de echarle en cara lo suyo con la piratería, que aquí somos de todo menos rencorosos. Pero mientras no dé señales de vida, no os cortéis: cañita brava contra el colega de los jamones.



Los chicos de gris

Como os decía Aitor Fernández en la revista de mayo, a mí también me gustaría que los juegos de la Segunda Guerra Mundial nos diesen la posibilidad de jugar en el papel de los alemanes. La excusa de que fueron los malos no me sirve. No fueron ni más ni menos malos que el resto de países que participaron en esa guerra. Cierto que mataron a mucha gente, pero ¿qué puede esperarse de una guerra? En una guerra sólo hay dolor y muerte, y una guerra a escala mundial sin muertes no sería una guerra. También sé que persiguieron a los judíos, pero ¿acaso fueron los únicos? ¿Acaso Ricardo Corazón de León no se lanzó a exterminar musulmanes sólo porque era "infieles"? ¿Acaso los Reyes Católicos, a los que recordamos como héroes, no expulsaron a los judíos de la Península Ibérica? La diferencia tal vez sea que éstos triunfaron y ellos no.
Xiaoguo Chen (e-mail)

¿Dónde quieres ir a parar? Primero, esto no es un seminario de reflexiones históricas. Segundo, es cierto que hay mucho polvo bajo las alfombras de la Historia y que las atrocidades han abundado siempre, pero las de los nazis van para nota las compares con lo que las compares y por mucho que te esfuerces en relativizarlas. Vale, tal vez si Hitler hubiese triunfado ahora estaríamos en el año 70 del Reich mundial de los mil años y nuestros libros de texto dirían que en los campos de concentración no ocurrió nada extraño. Pero eso no pasó. Por suerte.

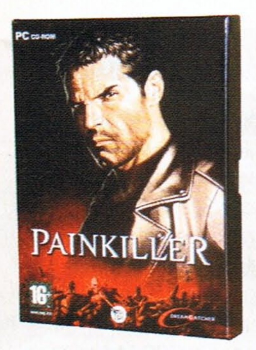
No está a la altura

Quería hablar de *Far Cry*. Es un juego muy bueno, no lo discuto. Gráficos detalladísimos, mucha acción, etc. Pero no entiendo sus elevadísimos requisitos. Yo tengo un Athlon XP 2800, 512 MB y una ATI Radeon 9600 XT 256 MB. Con nivel de detalle alto, el juego se ralentiza en algunos momentos y pierde fluidez en muchas ocasiones. Que se lo curren más, porque los gráficos del juego no son mucho mejores que otros títulos actuales que sí van de maravilla en mi PC con detalle máximo.
Óscar González (e-mail)

En fin, una prueba más de que nunca llueve al gusto de todos. Precisamente, al aplicar texturas en muy alta resolución a modelos construidos con pocos polígonos, los desarrolladores de Far Cry pretendían que resultase espectacular sin por ello exigir unos requisitos excesivos. En tu opinión, no se han acercado a ese objetivo, o no lo suficiente, pero son muchos lo que piensan que sí lo han hecho.

Las apariencias importan

Una de las razones por las que muchos compramos juegos originales es disponer de cosas como caja, manual, etc. Personalmente al menos, el envoltorio del juego, aunque no sea un factor decisivo, sí me resulta muy influyente a la hora de comprar. Pero en vuestra revista (a decir verdad, en ninguna que yo conozca), no hay referencias en los análisis de los juegos a aspectos como el tipo y calidad de la caja, el número de CD, el tipo y calidad del manual, etc. Entiendo que el motivo estriba en que, probablemente para poder llegar a tiempo, los análisis se hacen a menudo sobre versiones de títulos aún no comercializados en España, sin la caja, manual y demás que realmente les corresponderá. Una solución que propongo es dedicar un par de páginas a analizar estos aspectos a posteriori, una vez



dispongáis del producto que de verdad uno se va a encontrar en las tiendas. Más vale tarde que nunca, ¿no? Creo que una sección así animaría a más gente a comprar juegos originales, pues lo harían sobre seguro. Además, podría animar a que las distribuidoras empezaran a cuidar más estos detalles que, lejos de ser insignificantes, marcan la diferencia de calidad entre el producto legítimo y el pirata.
Víctor Jara. Donostia

Hay muchísimos aspectos relacionados con los juegos para PC a los que no podemos prestar toda la atención que tal vez merecen. Piensa que editamos una revista al mes y que la actualidad más urgente se basta y se sobra para que la llenemos de contenido. En general, hacemos referencia a los diseños de carátula o los manuales cuando hay algo especialmente destacado que decir de ellos. Si no es el caso, preferimos centrarnos en lo que queda instalado en el disco duro.

Ghost va mejor

Desearía responder a la carta de Aitor Fernández (GL 40). Formo parte del Clan Legion, que se formó en el 2001 con la salida al mercado de *Ghost Recon*. En mi opinión, el número de jugadores de este juego está creciendo en la actualidad. En Ubisoft han tenido que crear más salas para que quepamos gracias a la genial oferta de Red Storm de sacar el juego original. También han contribuido los creadores de los más de cien mods del juego hoy disponibles. Aunque es cierto que esperamos la aparición de la secuela, no creo que nadie esté pensando ya en desinstalar el antiguo.
Pedro Jiménez (e-mail)



Pues no, a juzgar por lo que se ve en los servidores, a Ghost Recon le queda cuerda para rato, a pesar de que juegos más recientes han profundizado en la misma fórmula con resultado notable.

RÉQUIEM POR UN SERVIDOR

Me gustaría comentaros una cosa que me pasó el mes pasado y que me dolió mucho. Hace poco empecé a jugar a *Neverwinter Nights* en el modo multijugador. Probé unos cuantos servidores y por fin encontré uno en que se podía jugar. La gente no se limitaba a ignorarte, se paraban a hablar contigo e interactuaban. Si pedías a alguien que te acompañase en una misión, la respuesta solía ser positiva. Incluso te daban objetos si necesitabas equipo. En definitiva, había un buen espíritu de trabajo, pero no para matar e ir subiendo de nivel hasta llegar al 40, sino para hacer rol de verdad y disfrutar el servidor
Pero incluso en un sitio así hay una (o varias) ovejas negras que hacen trampas, se saltan las reglas. Un día, el DM nos reunió a todos para pedirnos colaboración y decirnos que él no podía estar constantemente vigilando (por cierto, ese día me enteré de que a veces yo también me saltaba las reglas). Al cabo de una semana, llegué y los vi a todos reunidos y oí trozos de conversación. Me alteré, no me gustaba lo que oía. Inmediatamente, pregunté qué pasaba. Estaba muy claro: se cerraba el servidor. Y era por culpa de algunos que (queriendo o sin querer) hacían que saltara. La decisión era irrevocable.
El último día, hicieron fiestas y hasta una batalla final. Todo muy bonito y todo el mundo muy feliz aunque en el fondo todos estábamos tristes. Os envío esta carta para que se le caiga la cara de vergüenza a la gente a la que lo único que le importa es matar criaturas saltándose normas y sin rolear.
Robert Frago (e-mail)

En fin, sentimos que tu utopía hecha servidor se haya ido a pique. Pasa como con casi todas las creaciones humanas en las que interviene un alto número de individuos, ya sean servidores, clubes de fútbol, sindicatos o partidos políticos: hace falta mucha gente de bien para que todo vaya a pedir de boca, pero basta con un puñado de impresentables para que se hunda. Qué le vamos a hacer...

Trenes de saldo

Yo soy uno de los culpables de que uno de los lectores que frecuentan Carta Blanca le deba un jamón a los redactores de *Gamelive*. Aunque no puedo comprarme todos los juegos que quisiera, los que tengo siempre son originales. Es verdad que los precios son altos. Esto no justifica la piratería, pero fastidia que da gusto.
El otro día me pasé por un centro comercial sin ánimo de comprarme ningún juego. Pero cuál no sería mi sorpresa al ver un diamante a precio de saldo: *Railroad Tycoon 3*, que no hará ni seis meses que ha salido, por el irrisorio precio de 6,95 euros. Con su caja original, un manual de 100 páginas, una tarjeta de referencia desplegable impresa por los dos lados (no os imagináis lo bien que queda de póster) y con un minijuego para los fanáticos de los trenes incluido.
Así da gusto comprar. Os animo a todos a que os compréis este juego, que 7 euros no son nada, y así apoyamos estas iniciativas de las distribuidoras.
¿Me podríais decir qué nota le disteis al *RT3*? A mí, en cualquier caso, me encanta.
Andrés Pinto (e-mail)

Pues sí, Railroad Tycoon 3 es un muy buen juego (le dimos un 8 en su día, diciembre del año pasado) y nos sorprende que lo hayas encontrado tan barato, ya que está disponible en puntos de venta on line a su precio de salida, 49,95 euros. Sobre lo del jamón, ¿qué podemos decir a estas alturas que no se haya dicho ya?

CARTA BLANCA

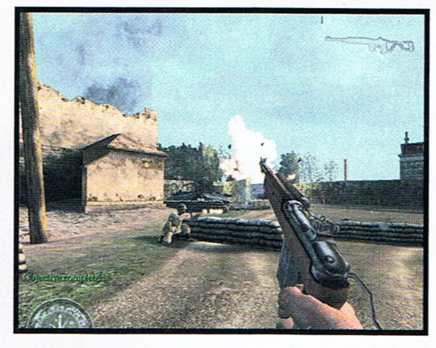
Sobre el Mal

Estoy de acuerdo en lo que decía Aitor Fernández en su carta sobre los juegos de la Segunda Guerra Mundial. Bueno, en todo menos en lo de que los "malos" fueron los alemanes. No todos lo fueron. La culpa sería de sus gobiernos, no de los ciudadanos. Tildar de simpatías por los nazis a los que queremos jugar en el papel de los alemanes en juegos así es como decir que los roleros son psicópatas. Después de todo, en juegos de estrategia sí podemos ponernos en la piel de un general alemán y hasta enfrentarnos a los aliados en partidas on line. Por eso me pregunto por qué no podemos hacer de soldados alemanes en un juego de acción en primera persona, dejando la política al margen. Hasta que lleguemos a los juegos a la carta, no está de más que se nos ofrezcan cuantas más posibilidades mejor.
En cuanto al *Day of Defeat*, yo llevo jugando desde la primera beta y estoy de acuerdo en que el Steam y la versión 3.1 han sido la tumba del juego. Aún nos preguntamos cómo se puede sacar algo tan inestable al mercado, lo lógico hubiese sido probarlo antes para tener previstos posibles problemas.
Joseph Porta (e-mail)

La 3.1 tiene muchos números para ser considerada la actualización más impopular de la Historia. Insistimos en que el sistema Steam tenía sus ventajas, aunque sois unos cuantos los que pensáis que pesaban más los inconvenientes.

¿Quién se lo cree?

Sí, yo también tengo juegos piratas. Y me arrepiento, por ejemplo, de no tener *Call of Duty* en copia original, ya que es el mejor juego que he jugado después de *Caballeros de la Antigua República*. El precio no es excusa para comprar juegos piratas, porque si lo es, explicadme de dónde ha salido el ordenador de última generación con pantalla TFT de 17", que cuesta como mínimo 1.500 euros. ¿Y de dónde ha salido la conexión a Internet? ¿Cómo has pagado todas las modificaciones que le has hecho a tu ordenador...? Y claro, luego tus juegos salen del Top Manta porque eres pobre. Y como las revistas no te regalan juegos, tienes que copiarte uno cada 15 días, ya que no puedes permitirte pagar 20 €, ni siquiera 10. Por



favor, que ya somos mayores. Si os dedicáis a copiar juegos, descargarlos de webs ilegales o comprárselos al traficante de software de la esquina, mejor pensáis una excusa más sólida para tener la conciencia tranquila, que lo de los precios ya no cuela.
Gerard Abelló (e-mail)

Pues nada, ahora sólo hace falta que te apliques el cuento y dejes el parche aparcado de una vez por todas. Tus razones contra la piratería no podrían ser más convincentes, aunque ya verás como el mes que viene hay quien te contesta llamándote de todo menos guapo. Bueno, con suerte te prometen un jamón que, no te engañes, no van a enviarte nunca.

A todo motor

Soy un gran seguidor de la Fórmula 1 y de vuestra revista. Me gustaría pediros un favor: ¿podríais decirme cuáles son los últimos títulos de este género?
George Serbu (e-mail)

Como bien explicaba nuestro experto en el tema, C. Robles, en la columna de opinión de carreras del mes pasado, hace más de un año que no se editan juegos de Fórmula 1 para PC. Sony tiene los derechos de adaptación a videojuego de la licencia de la FIA y por ahora no tiene pensado financiar o autorizar conversiones a compatibles. El último juego de F1 que probamos fue el más que correcto F1 Challenge '99-'02.



Creando, creando

Me considero creador más que jugador, por ello me atraen más los juegos con herramientas de creador de escenarios. También soy un fanático del *GTA III: Vice City* y querría saber si creéis probable que los juegos de este tipo incluyan en un futuro próximo un creador de escenarios. ¿Tenéis noticias de algo acerca de esto?
En segundo lugar, tengo el RPG Maker 2003 y el Visual Gen. El primero no es gran cosa, pero es bastante entretenido en momentos de aburrimiento. El segundo, no sé manejarlo. ¿Qué programas me podéis recomendar?
Alejandro Núñez (e-mail)

No sabemos cuál es tu nivel ni qué eres capaz de hacer, así que te haremos una recomendación modesta pero que muy probablemente te dará mucho juego: échale un tiento al editor de Far Cry, una de las herramientas de desarrollo más completas e intuitivas que puedes encontrar en el mercado. Si se te queda pequeño, vuelve a escribirnos y te recomendamos otra cosa.

Hundir la flota



¿Sabéis si *Silent Hunter III* va a tener un gemelo, como *Destroyer Command* lo era para *Silent Hunter II*, y por tanto un posible parche multijugador? Pertenezco a la 24 Flotilla (www.24flotilla.com), un clan que participa en la Wolfpack League (www.sh2fleet.com). La nuestra es la flotilla de habla hispana de la Wolfpack. Somos una gran comunidad con el hobby de jugar contra destructores en nuestros torneos Geweih, con una tensión que logramos superar gracias a fórmulas matemáticas como las que usaban los alemanes en la SGM para torpedear al enemigo. Es decir, lo hacemos "a mano". También tenemos un mod de la máquina Enigma,

bastante complicada de usar, para cifrar y descifrar mensajes. Por ello, somos la flotilla más realista de todas, lo que es de orgullo. Pero la duda que he dicho me corroe.
Por cierto, en el modo multijugador de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* SE SALE. Es el mejor juego de sigilo que he visto. Así mismo, recomiendo a todo el mundo que pruebe el mod *Pacific Aces*, creado, entre otros, por nuestro camarada Hitman. Es casi un juego nuevo pese a estar basado en *Silent Hunter II*.
Quisiera preguntaros qué nota le disteis a *Breed* y en qué número salía su análisis. A mí me parece un desastre, un juego que se ha acabado con prisas y que sólo hace que cada vez tengamos más ganas de que salga de una vez *Half-Life 2*.
Guillermo Vicente Polo (e-mail)

Breed fue analizado en nuestro número 32. No nos pareció tan desastrosa como a ti; le dimos un 7, que es una nota por encima de la media, aunque está claro que se quedó algo lejos de las expectativas suscitadas en su día. En cuanto a si Silent Hunter III va a ser compatible con un juego de destructores de nuevo cuño, el equivalente a Destroyer Command II, por desgracia no tenemos noticias en ese sentido.

Otra cosa



A pesar de considerar vuestra revista la mejor publicación de videojuegos de ordenador, me gustaría haceros un par de críticas (sin mala leche, que conste) sobre los CD que regaláis. Estoy cansado de los juegos de estrategia. Me gustan, no digo que no, de hecho me pasé unas cuantas horas agradables con *Warlords: Battlecry II*, pero ¿sería mucho pedir algo más de variedad? Por ejemplo, algún juego de rol de vez en cuando. ¿O qué tal una aventura gráfica o algo de deportes? Desde el último número especial, de los seis juegos de regalo, cuatro eran de estrategia y los dos restantes eran bastante pobres (me llevó media hora hartarme de *Sea Dogs*, y eso que sé inglés). Con las demos pasa algo parecido. En el número 38, había tres de juegos de carreras. Desde el número 32 no habéis incluido una de rol, y eso que salieron juegos como *Caballeros de la Antigua República* y *El Templo del Mal Elemental*, por nombrar algunos.
La revista es muy variada en cuestión de géneros, pero es algo que no se ve en los discos. Espero ver una demo de *Sacred* o *Golden Land* en los próximos números.
Damián Basiuk. Lalín (Pontevedra)

Bueno, no se puede contentar a todo el mundo. En nuestro CD de demos intentamos incluir las mejores disponibles... siempre que quepan, ya que el espacio es limitado. De cara al futuro, estamos estudiando fórmulas para poderos ofrecer más demos y, en consecuencia, mayor variedad.

Por ahí no paso



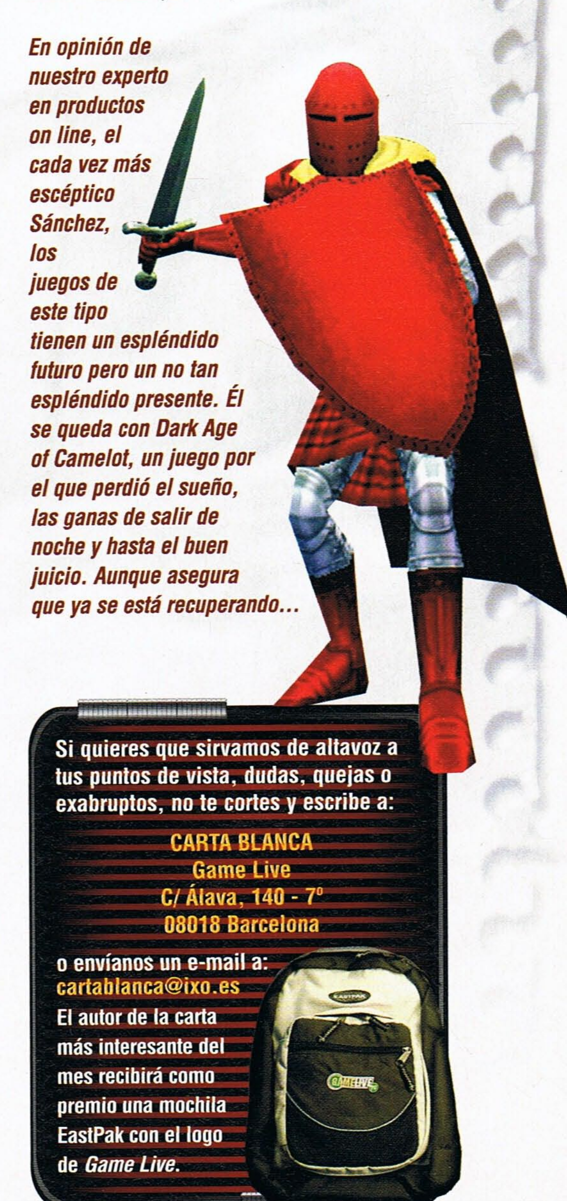
Como la mayoría de los meses, he comprado la revista y he ido a la sección de Carta Blanca. Este mes he leído una que me parece un poco exagerada. Un tal Diego de Miguel quiere que ahora ¡traduzcan los títulos de los juegos! Esto no es serio. Sinceramente, es más atractivo comprarse un *Half-Life 2* que un *Media-Vida 2*. *Max Payne* suena a nombre propio, pero si también quieres traducir nombres propios, se abre la veda. En vez de James Bond, Jaime Bonifacio. ¿Qué tal si traducimos Harry Potter? Pues queda Harry Deshollinador. Vamos con otro: Tintín, que en francés significa nada.
Estoy de acuerdo en que traduzcan algunos como *Age of Empires*, pero hay otros que suenan mejor en inglés.
Es posible que ya lo sepáis, pero *GTA: San Andreas* saldrá en Octubre de este año. Hay imágenes nuevas y corre el rumor de que la salida será simultánea en PS2 y PC. ¡Ah! y será entre cuatro y seis veces más grande que *Vice City*.
Gabriel Yanguas "Gatrix" (e-mail)

El tal De Miguel les bromeaba. Vemos que tú también te apuntas a la moda de traducciones delirantes para títulos absurdos. A este paso, tendremos que abrir una subsección para que podáis lucir vuestro sentido del humor y vuestra soltura en el manejo del diccionario.

Es sólo pereza

En la revista de mayo, decís en la columna de opinión de Internet que en España sigue sin jugarse a juegos on line pese a que han bajado los precios de las conexiones. A la mayoría de la gente que yo conozco, les da pereza jugar en Internet o no tienen dinero para comprar el juego, pagar la tarifa plana y, para colmo, los 12 euros mensuales que cuesta la cuota de conexión a la mayoría de los juegos. En fin, también quería preguntaros cuál es el mejor juego on line que existe en estos momentos. ¿Creéis que merece la pena esperar a *World of Warcraft*?
Duke Nukem (e-mail)

En opinión de nuestro experto en productos on line, el cada vez más escéptico Sánchez, los juegos de este tipo tienen un espléndido futuro pero un no tan espléndido presente. Él se queda con Dark Age of Camelot, un juego por el que perdió el sueño, las ganas de salir de noche y hasta el buen juicio. Aunque asegura que ya se está recuperando...



Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es
El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.


Controla y requisa
más de 100 vehículos
y armas auténticas
Dispara desde tu refugio
o escóndete del enemigo en unos
escenarios totalmente interactivos
SOLDIERS™
HÉROES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
COMBATE EN LAS FILAS ALIADAS O DEL EJE • 100 VEHÍCULOS Y ARMAS • ESCENARIOS TOTALMENTE INTERACTIVOS • ZONA DE BATALLA COMPLETAMENTE DESTRUCTIBLE
30 INTENSAS MISIONES • 2 MODOS DE CONTROL • ILIMITADAS FORMAS DE LLEGAR A LA VICTORIA • ASTUTOS ENEMIGOS DE IA
AMPLIA VARIEDAD DE DETALLADÍSIMOS TERRENOS • CAMPAÑAS COOPERATIVAS PARA VARIOS JUGADORES
Manual y textos en castellano.
PC CD
BEST WAY
1C COMPANY
NVIDIA
12+
www.pegi.info



¿Cuál de estos personajes protagoniza *Ground Control II*?

☐ Nemo ☐ Gordon Freeman ☐ Jacob Angelus

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Ground Control II" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de septiembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CLIC EN EL TRÓPICO

Runaway 2

AVENTURAS

Tras unos meses de incertidumbre, la secuela de *Runaway*, aventura gráfica española de extraordinario éxito internacional, empieza a dar señales de vida tangible en forma de bocetos y capturas de pantalla. A juzgar por lo poco que hemos podido ver, el juego (o parte de él) se desarrollará en un escenario tropical recreado al detalle e incluirá algún escenario en el que los personajes van a tener la posibilidad de bucear. Felipe Gómez, miembro del equipo de desarrollo de Péndulo, nos ha confirmado que los dos protagonistas del juego original, Brian y Gina, tendrán un papel destacado en la secuela y que a ellos se unirán otros personajes sobre los que aún no quieren dar detalles. Lo que sí ha confirmado Gómez es el gran éxito de una de las iniciativas de su compañía para promocionar el juego en su fase inicial: propusieron a los seguidores del primer *Runaway* que les enviasen un mensaje de solicitud si querían aparecer en la secuela. "Nos ha sorprendido la extraordinaria respuesta recibida: miles de mensajes entre los que seleccionamos uno al azar, el de una chica francesa que, si no hay ningún impedimento, dará su nombre y su imagen a uno de los personajes de *Runaway 2*", explica Gómez.



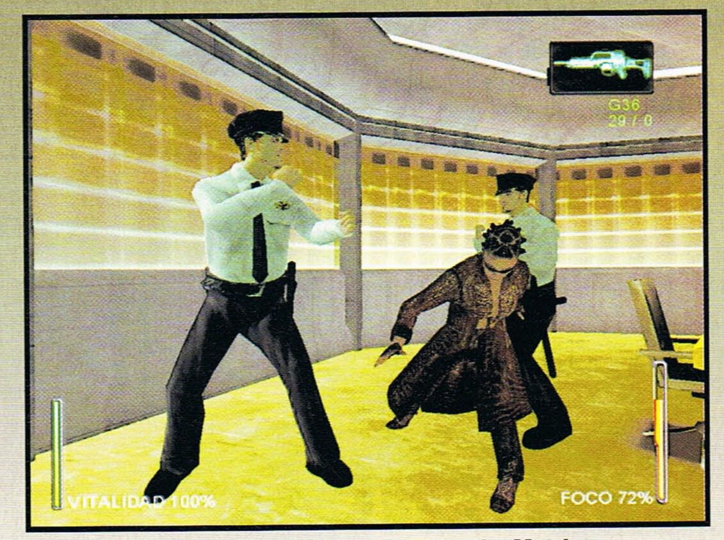
Empieza la cuenta atrás: *Runaway 2* se acerca a tu monitor.

AÚN MÁS MATRIX

ACCIÓN

Matrix

Era de esperar que se anunciasen nuevas entregas para una de las más jugosas franquicias en lo que a software lúdico se refiere. Todas las dudas que se podrían haber planteado al respecto quedaron resueltas recientemente cuando Bruno Bonnel, directivo francés de Atari, confirmó que la editora y desarrolladora tenía en mente crear dos nuevos títulos de Matrix. Por ahora, la información disponible al respecto es muy escasa. Todavía se desconocen las características de los juegos y si será Shiny u otro estudio el encargado de realizar las nuevas entregas de la serie.



Dos nuevos juegos van a sumarse a *Enter the Matrix*.

Y AHORA, EN PRIMERA PERSONA

ACCIÓN

Commandos: Strike Force

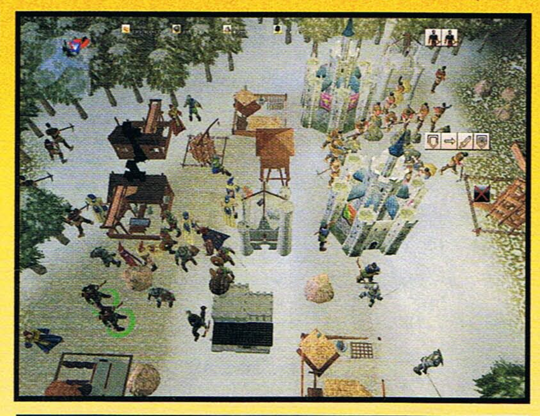
Cambian de tercio. Los desarrolladores españoles de Pyro Studios han decidido abandonar la estrategia, que tan buenos resultados les ha dado, para intentarlo con un nuevo género: la acción en primera persona. Así, la nueva entrega de la saga Commandos cambia completamente de perspectiva. A pesar de que todavía no se ha hecho pública ninguna imagen en juego, se han confirmado detalles como que podrás ponerte en la piel de personajes de la saga como el boina verde, el francotirador y el espía y saltar de uno a otro cuando lo desees. Además, todo apunta a que los niveles seguirán un desarrollo no lineal. La campaña principal incluirá tres series de misiones que tienen relación entre sí y que se desarrollan en lugares como Noruega, Rusia y Francia. En breve podremos ofrecerte más datos.



ESTRATEGIA POR LA CARA

Glest

ESTRATEGIA

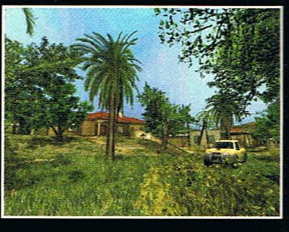




Algo se mueve en España. Lo demuestra *Glest*, el juego de un grupo de diseñadores que, desde ya mismo, puede descargarse desde su página oficial. *Glest* es un juego en completas 3D que se inscribe en el género de la estrategia en tiempo real. Aún se encuentra en desarrollo, pero la versión disponible on line puede jugarse de forma bastante satisfactoria.
Una de las grandes bazas de *Glest*, a parte de ser gratuito, es que resulta completamente personalizable. Así, se pueden definir absolutamente todos los parámetros del juego; desde el árbol tecnológico hasta el tipo de unidades, los recursos y los mapas. Si quieres hacerte con la primera versión jugable, pásate por http://www.glest.org.

A LA CARRERA

SIGILO EN SUDAMÉRICA



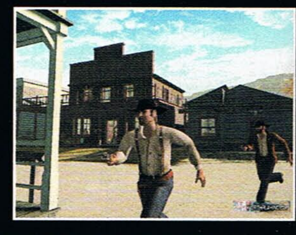
Es la enésima vuelta de tuerca para el género de la acción sigilosa en tercera persona. Situado en el inusual ambiente de Sudamérica, El Matador propone una aventura de acción y reflexión en la que se darán cita traficantes de droga, venganza y un motor gráfico a la última.

ACCIÓN DE CÓDIGO ABIERTO



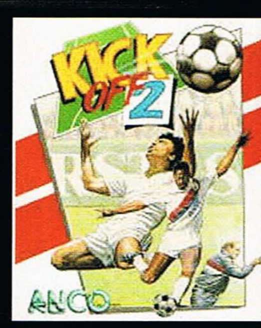
Cube es un juego de acción en primera persona realizado con código abierto. O lo que es lo mismo, que las tripas de *Cube* están disponibles para todo aquel que quiera echarles un vistazo. Además, gracias al nivel de detalle ajustable, el juego funcionará en un gran número de ordenadores.

DESENFUNDA, FORASTERO



Nuevo título con el Salvaje Oeste de telón de fondo. Se trate de *Lawman*, un juego de acción desarrollado por Techland. Doce misiones y más de una docena de armas son sus principales bazas. *Lawman* usará el motor gráfico de *Chrome*, lo que asegura un nivel de detalle por encima de la media.

VUELVE DINO DINI



Dino Dini, creador de la saga *Kick Off*, trabaja con el estudio canadiense DC Studios en un nuevo simulador de fútbol que, según él, "revolucionará el género". Según parece, el nuevo proyecto intentará conjugar toda la experiencia de Dini para crear un título que "pueda satisfacer al usuario cada vez que se siente ante la pantalla".



MÁS CERCA DEL LADO OSCURO

Caballeros de la Antigua República II

ROL

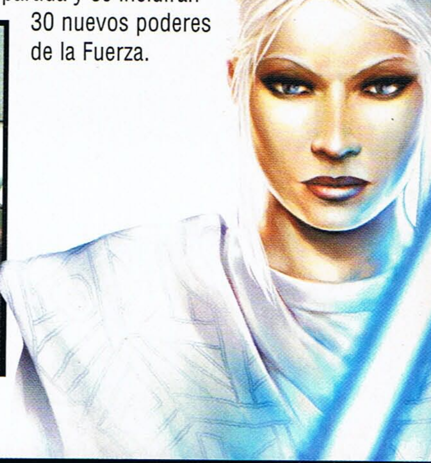
Recientemente se han hecho públicos nuevos detalles sobre la secuela de uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. Algunos de estos datos no pasan de lo meramente anecdótico, como el hecho de que existirá un nuevo haz para el sable de luz o que los Sith podrán llevar los labios coloreados de negro, pero otros ofrecen una nueva perspectiva sobre el futuro juego. Por ejemplo, se sabe que la aventura se desarrollará a través de siete mundos, lo que incluye colonias y minas como la Peragus y Telos. Así mismo, los Sith contarán con diferentes niveles de evolución del personaje: Sith Lord, Sith Marauder y Sith Assassin. Algo que se puede extrapolar a los Jedi, que también contarán con sendos estados de personaje, a saber: Jedi Watchmen, Jedi Master y Jedi Weapon Master. Se podrá disponer de un total de diez personajes en una misma partida y se incluirán 30 nuevos poderes de la Fuerza.



La secuela promete continuar con el buen hacer de su predecesora.



Los Sith y los Jedis contarán con varios niveles de personaje.



NEURONAS A CUADROS

Ajedrez

ESTRATEGIA

Coincidiendo con el Mundial de Ajedrez, que se está disputando en Trípoli (Libia), Ubisoft ha anunciado que saca al mercado la décima edición de su simulador Chessmaster. Por primera vez, hay una demo del juego de descarga gratuita que puedes encontrar en la página oficial (www.chessmasters.com). En ella podrás comprobar que el programa juega aún mejor que en ediciones anteriores. La colaboración de ajedrecistas profesionales como Josh Waitzkin y Larry Christiansen ha mejorado su dominio de los fundamentos estratégicos del juego, a lo que se une su tradicional precisión en el cálculo, aunque puedes regular los niveles de dificultad para que se adapten lo mejor posible a tu fuerza como jugador.
Además de asegurarte un rival de altura y un entrenador particular, el programa ofrece por vez primera un servicio de partidas on line con ranking y una serie de lecciones interactivas a cargo de grandes maestros internacionales. Por supuesto, el juego conserva los gráficos tridimensionales y las animaciones de fantasía que tanto contribuyeron a popularizarlo en el pasado.





¿Quién iba a decir que el ajedrez podía ser así de espectacular?

GANADORES CONCURSO PAINKILLER

Ganador tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, altavoces, juego, banda sonora y camiseta
Antonio M. Jiménez Martín, Málaga

Ganadores juego, banda sonora y camiseta
Antonio Pujante Bermúdez, Puebla de Soto (Murcia).
Manuel A. García Pérez, Jerez de la Frontera (Cádiz).
Borja García Sacristán, Bilbao.
José A. Duet, Játiva (Valencia).
Ángeles Rodríguez Bermúdez, Vigo (Pontevedra).
Alberto Arcos Hurtado, Cerdanyola del Vallés (Barcelona).
Jesús P. Muñiz Carrio, Gijón (Asturias).
David Carús Fernández, Santander.
Antonio Lentisco Ballesteros, Almeria.
Gerard Juanola Ribera, Guissona (Lleida).

GORDON LLEGARÁ CON EL OTOÑO

Half-Life 2

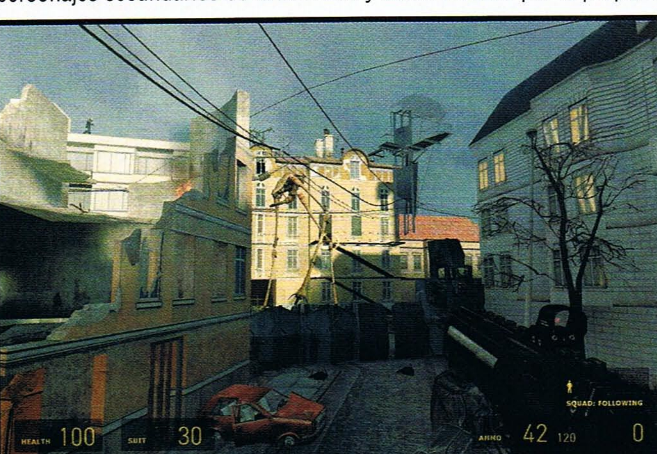
ACCIÓN

Continúan las declaraciones contradictorias entre Valve y Vivendi. Doug Lombardi, una de las cabezas visibles de la desarrolladora, informa a los medios de que el diseño del juego avanza a buen ritmo y asegura que será editado este verano. De esta manera, se respetaría el mes previsto para poner a la venta tan esperada secuela. Pero otras informaciones apuntan a que sería a finales de año cuando el juego vería la luz. Parece claro que la filtración en Internet de una copia de trabajo del juego ha influido en este retraso con el que nadie contaba.

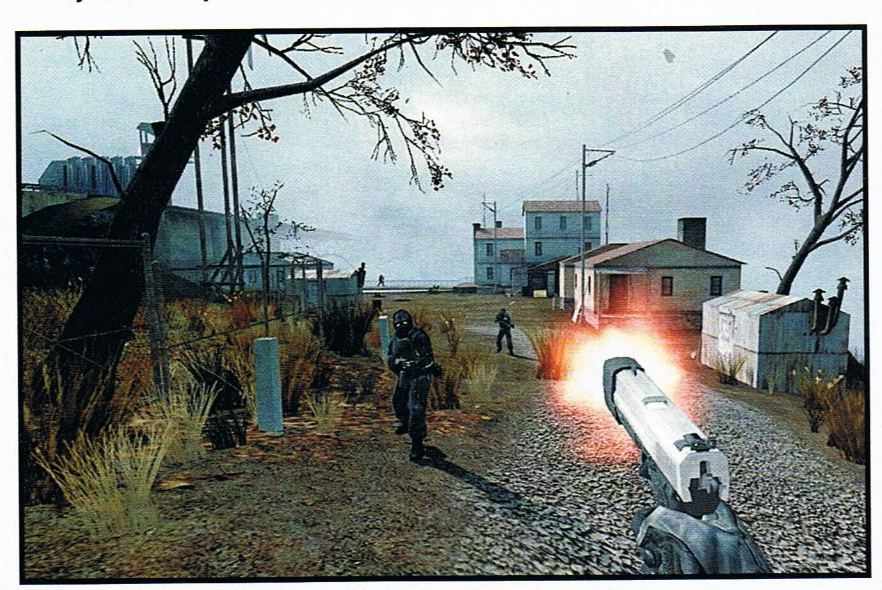
Y precisamente el robo de esa versión es otra de las razones por la que *Half-Life 2* continúa siendo noticia. Se ha hecho público que ya han sido arrestados, en distintos países, algunos de los presuntos culpables. Los detenidos están acusados tanto del famoso robo de la beta como de su posterior difusión en las redes de distribución peer to peer.

El propio Gabe Newell declaró que "a los pocos días del anuncio de la intrusión, la comunidad de jugadores on line había rastreado a los involucrados. Fue extraordinario contemplar la rapidez y la inteligencia de los aficionados a la hora de resolver problemas normalmente irresolubles para los defensores de la ley que persiguen este tipo de delitos".

En otro orden de cosas, Valve ha anunciado que la esperada secuela de *Half-Life* contará con sendas expansiones. Según afirman los desarrolladores, estarán protagonizadas por personajes secundarios de la aventura y serán creadas por la propia Valve. De esta manera, los diseñadores prescinden de los servicios de terceros, a diferencia de la primera entrega, cuyas expansiones fueron responsabilidad de *Gearbox*.



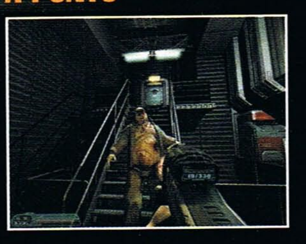
Ya hay detenidos por el robo de la beta de Half-Life 2.



Vivendi y Valve siguen realizando declaraciones contradictorias.

A LA CARRERA

DOOM III ESTÁ A PUNTO



O por lo menos a eso apuntan las últimas informaciones aparecidas. Varias páginas web se han hecho eco de las declaraciones extraoficiales de una importante cadena de tiendas que asegura que *Doom III* se venderá en breve. Según nuestros datos, podría ser en agosto.

SIN QUAKE

Pese a que se había especulado con la posibilidad de que la primera versión de *Quake IV* fuera presentada en la QuakeCon de este año, no va a ser así. Las razones que esgrimen los desarrolladores son las que cabía esperar: que el juego todavía no está presentable.

MAFIOSOS PARA DAR Y TOMAR

El secretismo rodea el desarrollo de la secuela de *Mafia*. Aún así, parece que esta continuación dispondrá de un apartado para varios usuarios que está empezando a ser desarrollado. Illusion Softworks dará nuevos detalles en breve.

LADRONES NO EXCLUSIVOS



Ya puedes respirar: *Take Two* ha confirmado que la nueva entrega de la saga GTA, San Andreas, no será una exclusiva para PS2. El juego tendrá versiones tanto para Xbox como para PC. Aun así, Sony se asegura una exclusividad parcial que finaliza a principios del año 2005, que es cuando podría estar disponible la versión PC.

LOS MEJORES DEL SHOW

EVENTOS



Los Game Critics Awards señalan a Splinter Cell 3 como el mejor juego de PC de la E3.

Game Critics Awards Best of E3 2004



Como viene siendo habitual desde hace dos años, se han hecho públicos los Game Critics Awards, unos premios que conceden diversos medios especializados a los mejores juegos de la E3. *Splinter Cell 3* ha conseguido el galardón como mejor juego para PC, mientras que el premio a mejor título de rol recae en *Jade Empire*, del que destacan el sistema de combate y una ambientación que escapa del cliché del género. La segunda entrega de la obra maestra de Maxis, Los *Sims 2*, se hace con el premio a mejor simulador. En cuanto a la estrategia, los Game Critics Awards premia a *El Señor de los Anillos: Batalla por la Tierra Media*. Eso sí, lo mejor del show no fue un título para PC, sino la consola portátil de Sony que ha cautivado a la prensa de todo el mundo: PlayStation PSP.

BENOIT SOKAL EN ESPAÑA

Syberia II

AVENTURAS



El diseñador francés Benoit Sokal estuvo hace unas semanas en Madrid presentando la segunda entrega de *Syberia*, el juego que cierra las aventuras de Kate Walker en busca de la mítica tierra de los mamuts. En *Syberia II*, el autor ha plasmado su visión del siglo XX, tanto en lo que respecta al pensamiento y las costumbres sociales como a disciplinas artísticas como la arquitectura.
Sokal comenzó a trabajar en videojuegos en 1995 ante la gran importancia que los editores de cómics daban a los sistemas multimedia como medio de difusión. Su primer título, *Amerzone*, supuso su estreno en lo que el propio Sokal considera como "un vehículo idóneo para contar historias".
Aunque no quiso hablar mucho acerca de futuras producciones, Sokal sí desveló que está madurando un proyecto que combinará cómic y videojuego de manera original y creativa.

VETO EN CHINA

Hearts of Iron

ESTRATEGIA

China continúa con su política de restricciones a las nuevas tecnologías y los videojuegos. A las férreas medidas de control seguidas en los cibercafés se ha sumado ahora el veto incondicional a un título de Paradox, *Hearts of Iron*. El juego de estrategia ha sido prohibido en este país, porque, supuestamente, falsea la historia. Así, el gobierno chino no admite un videojuego en el que se muestra al Tíbet, Manchuria y la región de Xinjiang como naciones independientes mientras que Taiwan es en él una colonia japonesa.
Las medidas van más allá del mero veto comercial. No sólo se prohíbe la venta en comercios especializados: cualquier persona que sea sorprendida vendiendo, descargándose o simplemente jugando a Hearts of Iron será sancionada con una multa.

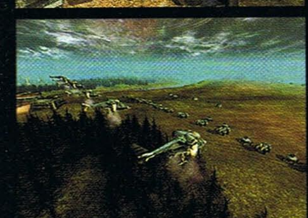


China prohíbe el juego por alimentar el secesionismo tibetano. Qué cosas...

"Ataca a tu enemigo cuando no esté preparado, y aparece cuando no te espere"



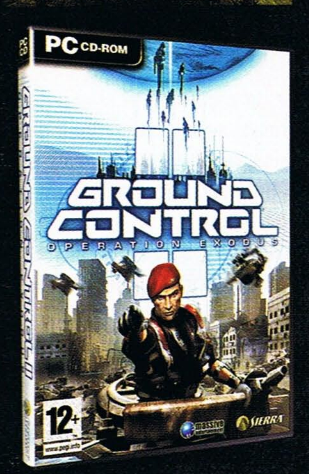




Ground Control II: Operation Exodus es un juego de acción y estrategia en tiempo real que te llevará al límite. Comprueba tus habilidades como el Capitán Jacob Angelus al mando de la Alianza de la Estrella del Norte o al de la raza alienígena Virons en 24 misiones que te dejarán sin aliento.

Después comprueba tu nivel táctico contra miles de jugadores online entrando en Massgate™, un sistema de comunidad online que te proporcionará acceso inmediato al enorme mundo de Ground Control II: Operation Exodus.

"El detalle gráfico que ofrece el nuevo motor 3D de Massive es asombroso en las distancias cortas, pero sin renunciar a mostrar escenarios de gran magnitud"
Micromanía



Cambia tu estrategia hoy para sobrevivir mañana



www.groundcontrol2.com















CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál de estos países tiene campaña propia en *Soldiers*?

☐ Italia ☐ Unión Soviética ☐ Madagascar

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Soldiers" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de septiembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

DUREX ENTRA EN JUEGO

Singles

ESTRATEGIA

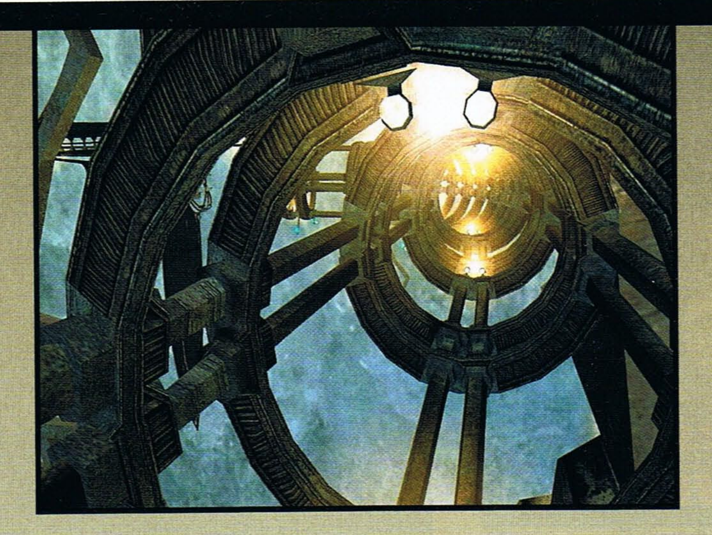
Seguro que los más conservadores ponen el grito en el cielo: comprar preservativos puede traer premio... por partida doble. Durex, el conocido fabricante de anticonceptivos, ha adoptado una curiosa iniciativa. Gracias a su acuerdo con Ubisoft, la compañía sorteará 1.000 copias de *Singles: En tu casa o en la mía*, un simulador social en la estela de *Los Sims* pero que permite que los personajes tengan relaciones sexuales entre ellos.

Es precisamente esta sencilla y atractiva premisa (el jugador controla la vida de una pareja de jóvenes que acaban de mudarse a un apartamento para iniciar una convivencia en la que se dan cita los encuentros sexuales más variopintos) lo que ha llevado a Durex a este acuerdo de promoción conjunta. El juego, que destaca por lo que supuestamente es una postura irreverente, se ha convertido en todo un fenómeno social. Para participar en el sorteo, que comenzó el 1 de junio y termina el 1 de agosto, basta con enviar un SMS o una carta a la dirección que figura en la caja de preservativos.

En relación a *Singles*, Ubisoft también ha confirmado el lanzamiento en España de una expansión que incluirá tríos. Pero eso no será hasta dentro de unos meses.



Jugada redonda: preservativos con premio



DOBLE DE PUZZLES

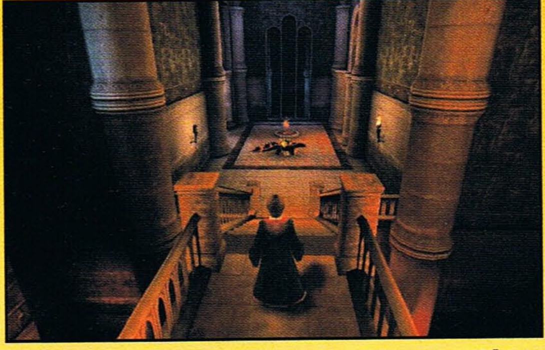
AVENTURAS

Uru: The Path of the Shell

Ubisoft ha presentado oficialmente la nueva expansión de *Uru*. Como era de esperar, en esta expansión de *Uru: Ages Beyond Myst* las novedades se cuentan por puñados: más diarios, más puzzles, más vestidos y nuevas habilidades como la natación. La mala noticia es que este apéndice de *Uru* no será distribuido en España. Si tu interés por la saga te lleva a conseguirlo de importación, no deberás esperar demasiado, ya que en otros países estará disponible en unas semanas. Según Tony Kee, de Ubisoft: "*The Path of the Shell* ayudará a consolidar el juego como una compra ineludible para los fans de *Myst* y de las aventuras".

TODOS CONTRA EL PIRATA

Games X Copy



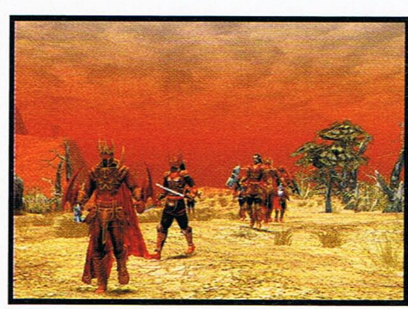
Ojalá en breve no se pueda sortear la protección de los Harry Potter.

Atari, Electronic Arts y Vivendi acaban de presentar una denuncia a la compañía 321 Studios. La razón es muy simple: son los creadores de un programa llamado Games X Copy que, supuestamente, infringe las leyes federales de Estados Unidos. Games X Copy es, a juicio de las editoras y desarrolladores, un programa completamente ilegal porque permite hacer copias exactas de los videojuegos. Gracias a él, cualquier usuario puede saltarse las protecciones impuestas por las compañías desarrolladoras y editoras para evitar la piratería. En palabras de Doug Lowenstein, presidente de la Asociación de Software de Entretenimiento de Estados Unidos, "las leyes federales consideran ilegal manufacturar, distribuir o vender dispositivos o programas que permitan sortear las medidas de protección incluidas en los videojuegos y eso es exactamente lo que hace Games X Copy, por lo que esperamos que la justicia acepte nuestra petición de prohibir este producto".

FRÍO ALIENTO

Spellforce: The Breath of Winter

ESTRATEGIA



Gráficamente, *The Breath of Winter* está a la altura.



En el modo cooperativo, experiencia y objetos se repartirán.

The Breath of Winter, que ya ha sido publicado en el Reino Unido, llegará en septiembre a España, una vez traducido y doblado. Se trata de la primera expansión de *Spellforce*, un notable juego de estrategia en un marco de fantasía. *The Breath of Winter* amplía el universo del juego original con una completa campaña para un solo jugador con sustanciales mejoras y un nuevo modo de juego cooperativo.
El multijugador, bautizado como Free Game, permite al usuario y tres compañeros más enfrentarse en mapas sucesivos. Cada vez que empieces una nueva partida, la posición de los enemigos irá variando. Los mapas de Free Game podrán ser jugados igual que la campaña, es decir, en un orden determinado que sigue un ritmo de dificultad ascendente. En cuanto al modo cooperativo, los jugadores deberán combatir mano a mano y repartirse los puntos de experiencia y los objetos que vayan encontrando.

APRENDIZAJE LÚDICO

Seminario de Electronic Arts

ESTRATEGIA



Entre el ocio y el aprendizaje fue el título del seminario organizado por Electronic Arts en un club cultural de Madrid. Los ponentes fueron Francisco Arteche (Director General de la compañía en España), Jerónimo José Martín (profesor y crítico de cine), Begoña Gros (pedagoga de la Universidad de Barcelona) y el sociólogo Amando de Miguel. Cada uno de ellos aportó su visión de los videojuegos, en líneas generales positiva. A nivel pedagógico, Gros destacó sus virtudes como herramienta de aprendizaje en determinados campos, mientras que de Miguel resaltó la importancia del videojuego como catalizador de la violencia. Asimismo, Martín habló de la creciente utilización del lenguaje del videojuego en el cine.

A LA CARRERA

TORRENTE EN AMÉRICA



El personaje creado por Santiago Segura cruzará el charco en forma de videojuego. Gracias al acuerdo firmado con O3, *Torrente. El juego*, de Virtual Toys, llegará a Estados Unidos. "Éste es exactamente el tipo de nuevos contenidos que queremos llevar a los consumidores norteamericanos", declaró Bill Gardner, consejero delegado de O3.

NUEVOS ART FUTURA



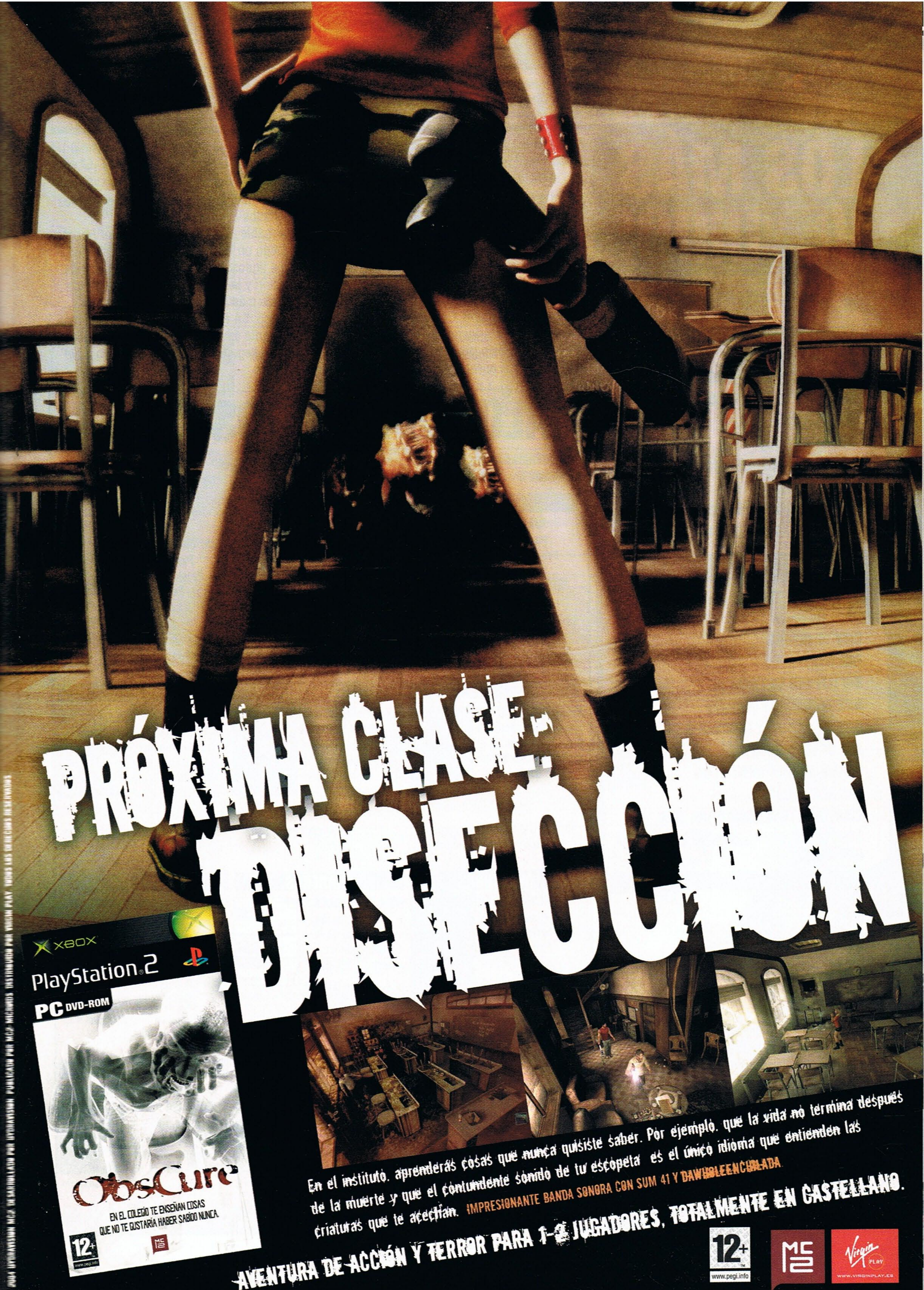
Una vez más, enmarcado en los eventos de Art Futura, festival de nuevas tecnologías y arte, se ha vuelvo a convocar el premio PlayStation Art Futura. Se abre el plazo para las dos categorías: animación digital y de diseño de videojuegos. Los ganadores podrán embolsarse la jugosa cantidad de 6.000 euros.

INTERPLAY SE HUNDE

A pesar de las palabras de su consejero delegado, empeñado en desmentir los rumores, lo cierto es que una de las más grandes empresas de videojuegos, Interplay, está viviendo malos momentos. Es más, tras una inspección fiscal, se ha demostrado que sus empleados ni cobran ni están asegurados. El cierre parece ahora más cerca que nunca.

UNOS QUE SE VAN

Dejan el software lúdico para PC. Los desarrolladores de Planet Moon van a centrar sus esfuerzos en la consola portátil de Sony PlayStation PSP. Es decir, que vamos a quedarnos sin nuevos proyectos a cargo de los padres de *Giants y Armed & Dangerous*, dos de los escasos juegos recientes que apostaban por el humor.


PRÓXIMA CLASE:
DISECCIÓN
XBOX
PlayStation 2
PC DVD-ROM
ObsCure
EN EL COLEGIO TE ENSEÑAN COSAS QUE NO TE GUSTARÍA HABER SABIDO NUNCA.
12+
www.pegi.info
En el instituto, aprenderás cosas que nunca quisiste saber. Por ejemplo, que la vida no termina después de la muerte y que el contundente sonido de tu escopeta es el único idioma que entienden las criaturas que te acechan.
IMPRESIONANTE BANDA SONORA CON SUM 41 Y DAWHOLEENCULADA
AVENTURA DE ACCIÓN Y TERROR PARA 1-2 JUGADORES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.
12+
www.pegi.info
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES
2004 HYDRAVISION MC2 DESARROLLADO POR HYDRAVISION PUBLICADO POR MC2-MICROIDS DISTRIBUIDO POR VIRGIN PLAY TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
2. LOS SIMS: MEGALUXE
3. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
4. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
5. GHOST RECON
6. AGE OF EMPIRES
7. RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
8. PRAETORIANS
9. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
10. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES

ESTADOS UNIDOS

1. CITY OF HEROES
2. FAR CRY
3. BATTLEFIELD VIETNAM
4. RISE OF NATIONS
5. RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
6. AGE OF MYTHOLOGY
7. UNREAL TOURNAMENT 2004
8. LOS SIMS DELUXE
9. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
10. STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

REINO UNIDO

1. FAR CRY
2. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
3. LOS SIMS
4. HITMAN CONTRACTS
5. CSI: OSCURAS INTENCIONES
6. BATTLEFIELD VIETNAM
7. TOCA RACE DRIVER 2
8. UNREAL TOURNAMENT 2004
9. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
10. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de mayo.

LA BOLSA VIRTUAL

La lista española apenas registra cambios respecto al mes anterior. Sigue con plena vigencia el fenómeno *Counter Strike*, ya que *Condition Zero* se mantiene en lo más alto de la clasificación. Las dos únicas entradas en puestos de honor son las de *Praetorians* y *Medal of Honor*, que sustituyen a *Far Cry* y *Battlefield Vietnam*. Completan este top ten unos cuantos juegos de línea económica y los habituales productos con sello sims. Está claro que nuestros hábitos de compra ofrecen matices importantes respecto a los de Estados Unidos. En España es impensable hoy por hoy que *City of Heroes*, un juego on line de pago, encabece la lista de los títulos más vendidos. Por lo demás, la acción y la estrategia siguen siendo los géneros más populares al otro lado del Atlántico. En el Reino Unido la entrada más importante es la de *CSI* y repite en cabeza *Far Cry*, seguido del último *Championship Manager*.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

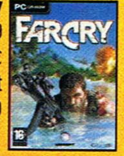
CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

FAR CRY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.farcrygame.com

Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.

UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35



www.unrealtournament.com/ut2004

Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14

www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com

Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

TOCA RACE DRIVER 2
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61

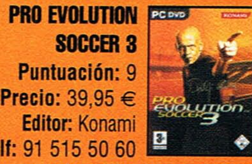


www.codemasters.com/tocaracedriver2

Realismo sin precedentes. Una maravilla sobre ruedas.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60

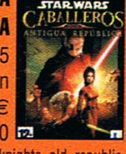


www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

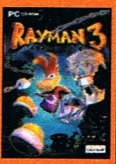


www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

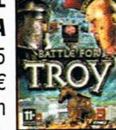
Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de junio. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

BATTLE ENGINE AQUILA
Puntuación: 5,5
Precio: 39,95 €
Editor: Proein
www.losttoys.com/battleengine



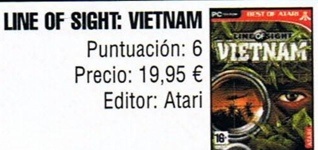
COMMAND & CONQUER: RENEGADE
Puntuación: 7,5
Precio: 9,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
www.eagames.com/official/cc/renegade/us



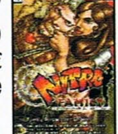
JUANA DE ARCO
Puntuación: 5,5
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games
www.joa-game.com



LINE OF SIGHT: VIETNAM
Puntuación: 6
Precio: 19,95 €
Editor: Atari
www.n-fusion.com/nFusion/vietnam.html



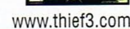
NITRO FAMILY
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware
http://english.nitrofamily.com/news.htm



SHREK 2
Puntuación: 4
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
www.shrek2thegame.com



THIEF: DEADLY SHADOWS
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: Proein
www.thief3.com

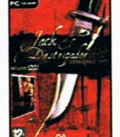


AVENTURAS

EVANY
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
www.adventurecompanygames.com/tac/crystal_key2



JACK EL DESTRIPADOR
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Virgin Play
www.jacktheripper-the game.com/index.htm

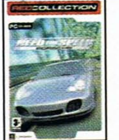


OBSCURE
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
http://es.obscure-game.com/es_index.htm

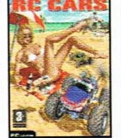


CARRERAS

NEED FOR SPEED PORSCHE
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
N/D

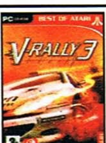


RC CARS
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Friendware
www.p3int.com/product_center_RCC_The_Game.asp



TRACKMANIA
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Puntosoft
www.trackmania.com

V-RALLY 3
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Atari
N/D



DEPORTES

VIRTUAL SKIPPER 3
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: Puntosoft
www.virtualskipper.com

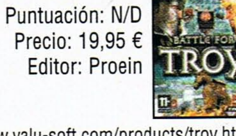


TIGER WOODS PGA TOUR 2001
Puntuación: 5
Precio: 9,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
N/D

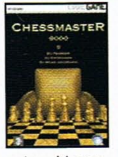


ESTRATEGIA

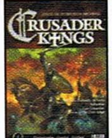
BATTLE FOR TROY
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Proein
www.valu-soft.com/products/troy.html



CHESSMASTER 9000
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft
http://chessmaster.ubi.com

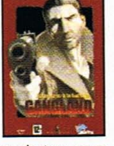


CRUSADER KINGS
Puntuación: 6,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp

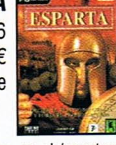


GANGLAND
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
www.mediamobsters.com



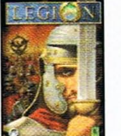


ESPARTA
Puntuación: 6
Precio: 39,95 €
Editor: Friendware
www.slitherine.co.uk/spartan



GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS
Puntuación: 8
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
www.groundcontrol2.com/sp/Flash.asp

LEGION
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware
www.slitherine.co.uk/Legion/LegionIndex.htm



LOS SIMS GIGALUXE
Puntuación: N/D
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts
www.portalmix.com/lossims



SIMCITY 3000 WORLD EDITION
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
http://simcity3000unlimited.ea.com/us/guide



SIMCITY 4
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts
www.eagames.com/redesign/games/pccd/simcity4



UN VECINO INFERNAL 2
Puntuación: 6,5
Precio: 19,95 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.neighbours-from-hell.com





WILDLIFE INFERNAL 2
Puntuación: 4
Precio: 19,95 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.neighbours-from-hell.com





SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK
Puntuación: 9
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft
www.il2sturmovik.com



NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.

AMERICAN MCGEE

PRESIÓN ATMOSFÉRICA

Pertenece a la generación *Quake*, la de grandes de la industria como John Carmack o John Romero. Al frente de su compañía, Carbon6, se ha convertido en el paradigma de diseñador **empeñado en emparentar cuentos** tradicionales **y videojuegos**.

Su nombre le da problemas. No es para menos, viene a ser como si tú te llamases Español Fernández. Son raras las entrevistas en las que los periodistas no asaltan a McGee con preguntas sobre las razones que llevaron a sus padres a bautizarlo de tan curiosa manera. La respuesta más repetida por el diseñador es que su madre, hippy irredenta, era también una compulsiva fumadora de marihuana. Algo que, sin duda, acabó por influir en la decisión de no ponerle a su hijo un nombre menos llamativo. "Mi nombre crea situaciones incómodas", confiesa McGee. "Por ejemplo, en Japón me preguntaban cómo me llamaba y yo les contestaba: American. Ellos me decían que ya sabían que yo era americano, que lo que querían saber era mi nombre. Así que me convertí en Takashi por un tiempo. Los japoneses saben que si usas un nombre así sin tener los ojos rasgados, es porque el tuyo significa algo estúpido".

Joven y sobradamente preparado, McGee no coincide estéticamente para nada con esa imagen que el tópico dibuja en nuestras mentes cuando pensamos en un diseñador de videojuegos. Pelo engominado, pendientes, tatuajes ("Tengo tres. Dos de ellos son de inspiración tribal y el tercero tiene significado. No me preguntes cuál, porque es secreto") y considerado por la revista Rolling Stone como el diseñador de videojuegos más atractivo, McGee es, definitivamente, un tipo distinto.

Superviviente

Hombre de infancia turbulenta, McGee recuerda sus primeros años sobre el mundo como una versión barata de cualquier drama televisivo. "Cuando conocí a mi verdadero padre descubrí que era un tipo que conducía un camión borracho y tocaba la guitarra. Murió aplastado contra una cabina de teléfonos".

La informática llegó a su vida gracias a que su tío le regaló un ordenador cuando sólo tenía 11 años. A los 16 debe abandonar la escuela y comenzar a trabajar para buscarse la vida. En uno de sus trabajos escribe sencillos programas de control de inventario. "Un día llegó un tipo de American Airlines", recuerda McGee, "y me dijo si sabía todo el dinero que podía hacer con aquello".

La casualidad quiso que en su mismo bloque de apartamentos viviese un hombre llamado John Carmack, del que McGee se hizo amigo y después compañero de trabajo. Tras eso llegó id, *Quake*, la gloria, y, después, la fundación de su propia empresa, Carbon6, en la que McGee da rienda suelta a sus dos grandes pasiones: los videojuegos y los cuentos tradicionales. Elementos capitales para entender su obra y, sobre todo, el que es hasta ahora su juego más personal: *Alice*.

Actualmente, McGee se encuentra inmerso en la creación de su siguiente criatura, *Oz*. Para muchos, este diseñador ejemplifica a la perfección el sueño americano. El hombre salido de la nada que se va haciendo a sí mismo. "Con todo lo que ha sucedido en mi vida, nunca podré olvidar lo que soy. Porque una y otra vez, la única cosa que me ha hecho seguir adelante he sido yo mismo".

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Alice y las sagas *Doom* y *Quake*.

¿Qué está haciendo?
Oz.

¿Qué no haría nunca?
Un juego carente de atmósfera.




DUNGEON SIEGE




12+
www.pegi.info


Microsoft
game studios


GAS
powered
GAMES


BINK
VIDEO

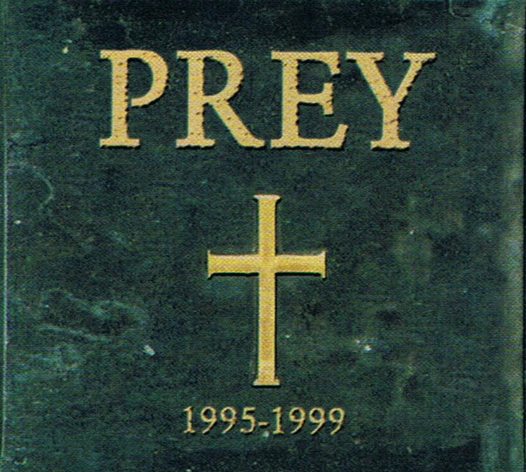

UBISOFT

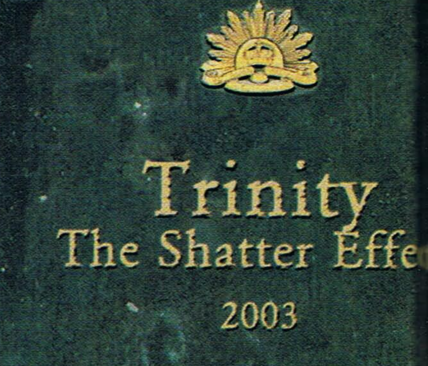


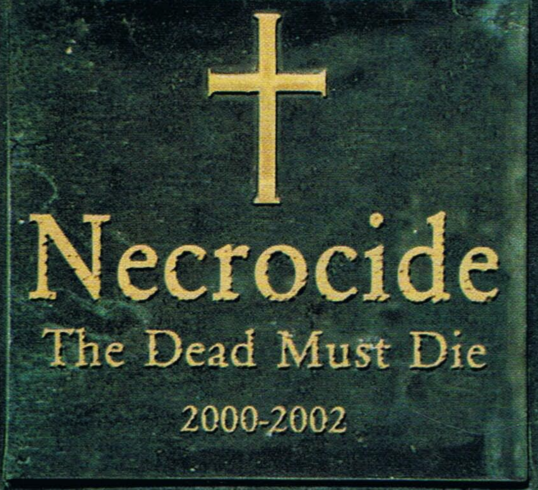
JUEGOS CA

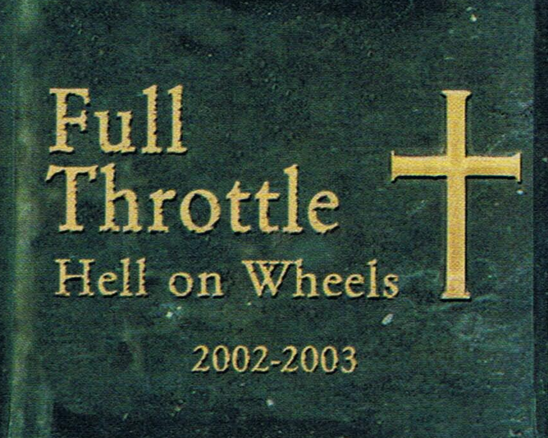
Proyectos ambiciosos que nunca

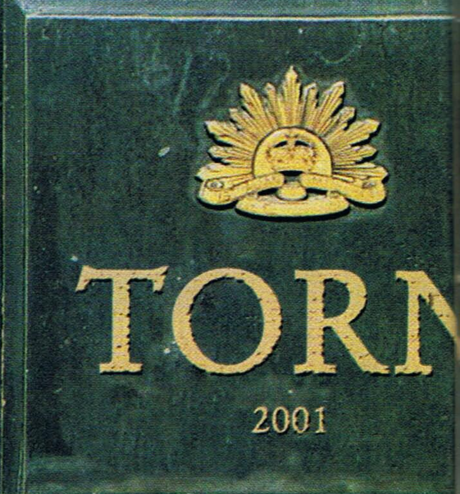


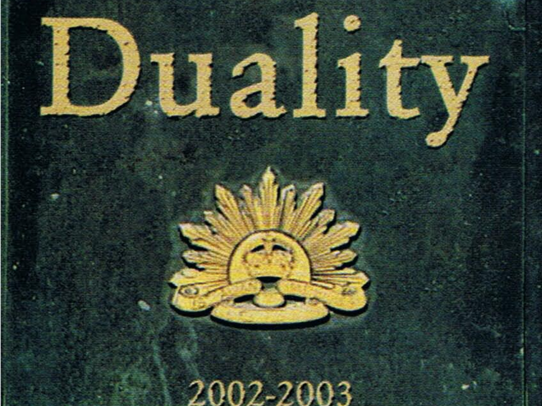


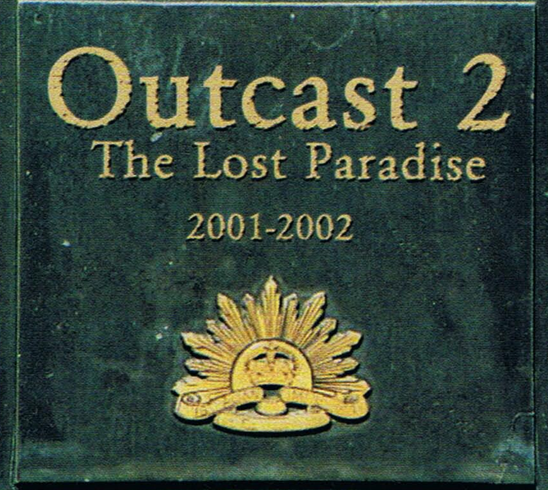


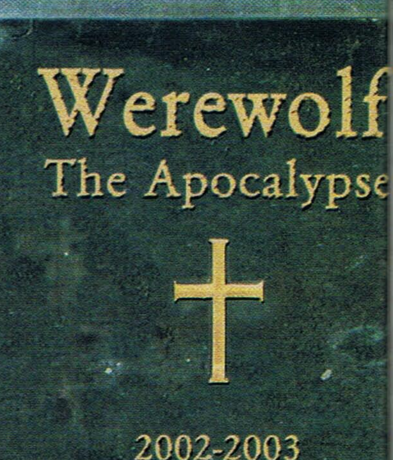












NCELADOS

vieron la luz

Warcraft Adventures Lord of the Clans 1997-1998

Sid Meier's DINOSAURS 2000-2001

Y-PROJECT 2002-2003

Estos juegos **nunca irán a parar a tu disco duro**. No los busques, porque **no vas a encontrarlos**. Se evaporaron, **se perdieron en el limbo. Nunca acabarán de recorrer** del todo la distancia que separa la mente de los desarrolladores de **las estanterías** de las tiendas. A continuación, **te explicamos por qué.**

Por G. Masnou

La industria de desarrollo de videojuegos es una selva en la que sólo sobreviven los más fuertes. El éxito o el fracaso de un juego depende de múltiples factores, algunos de ellos imposibles de controlar para sus creadores. Muchos de los títulos que hoy consideramos clásicos pasaron en su día por auténticos calvarios, amenazas de cancelación incluidas. Es el caso de *Los Sims*, *Half-Life*, *Unreal*, *Blade* o *Halo*.

Y no todos los proyectos logran salir a flote. Los videojuegos son una criatura muy frágil durante todo su proceso de desarrollo. En cualquier momento, problemas financieros, tensiones en el equipo o la insatisfacción con la forma en que están evolucionando pueden dar al traste con el proyecto.

En los últimos años, cada vez son más los juegos que no llegan a ver la luz. La razón de esta epidemia de cancelaciones prematuras es bien sencilla: nunca antes se habían desarrollado tantos juegos de alto presupuesto. Nunca antes hubo tanto dinero en juego ni pesaron tanto factores económicos y tecnológicos. Cuanto mayor sea la inversión, más difícil es recuperarla, menor es el tiempo del que se dispone para estar en la calle y menor el margen de error, con lo que aumentan las posibilidades de meter la pata.

SIN ESCRÚPULOS

Aunque no siempre estas cancelaciones se deben a motivos relacionados con el entorno inmediato al juego. A veces, las decisiones más drásticas y dolorosas las toman tipos encorbatados desde fríos despachos. Un estudio de mercado, un par de cálculos complejos o una simple estadística pueden dar al traste con proyectos que los aficionados esperaban con ilusión. Fue lo que ocurrió en 2000 con la compañía Cavedog. Infogrames la adquirió y su primera decisión fue barrer de un plumazo tres proyectos muy avanzados y bastante prometedores: el juego de acción en primera persona *Amen*, el juego on line *Elysium* y el misterioso *Good & Evil*.

Otras de las razones por las que una editora puede cancelar el desarrollo tienen que ver con el incumplimiento de algunas de las partes de un contrato o la escasa calidad de un juego por el que se ha pagado mucho dinero. Aunque no es cuestión de cebarse con las editoras. Al fin y al cabo, son ellas las que ponen el dinero, y un par de fracasos seguidos en juegos de alto presupuesto puede llevarlas a la ruina.

En las páginas siguientes, pasamos revista a 12 juegos que fueron cancelados en su día y a los que ya nunca podrás jugar. Se trata de rendir un póstumo homenaje a este puñado de cadáveres. Lo tenían todo para ganar, pero debieron apearse mucho antes de llegar a la meta.

SAM & MAX 2 Freelance Police

- **Género:** Aventuras
- **Desarrollador:** LucasArts
- **Periodo vital:** 2002-2004



Cuando fue cancelado, *Freelance Police*, la secuela de una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos, andaba ya por el 85% de su desarrollo. Unas pocas líneas bastaron a LucasArts para hacer pública tan sorprendente decisión: "Tras una cuidadosa evaluación del mercado actual y consideraciones de carácter económico, hemos decidido que éste no es un buen momento para lanzar al mercado una aventura gráfica".

Steve Purcell, máximo responsable del proyecto, no se mordió la lengua a la hora de opinar sobre el tema: "Me siento frustrado. Y me duele especialmente por todo el equipo que ha invertido tanto esfuerzo y creatividad en el desarrollo *Sam & Max*". Tampoco se cruzaron de brazos los miles de seguidores que esperaban como agua de mayo esta nueva aventura del perro detective y el gato sicótico. 26.288 firmas han visitado el correo electrónico de LucasArts reclamando a sus máximos responsables que reconsideren su decisión.

Por supuesto, eso no ocurrirá. *Freelance Police* jamás verá la luz. Y es una pena, porque esta aventura de apuntar y hacer clic con entorno tridimensional, personajes carismáticos, decenas de minijuegos y humor de brocha gorda estaba llamada a revolucionar el género.

PREY

- **Género:** Acción
- **Desarrollador:** 3D Realms
- **Periodo vital:** 1995-1999

Sólo *Duke Nukem Forever* podría batir su récord: *Prey* tal vez sea el juego para PC que más tiempo estuvo en desarrollo antes de ser cancelado. En 1995, los desarrolladores de 3D Realms (en la cresta de la ola gracias a *Duke Nukem 3D*) anunciaron que tenían entre manos un juego de acción en primera persona que iba a ridiculizar al hasta entonces todopoderoso *Quake*.

La idea era conseguir semejante proeza utilizando la misma carta que el juego de id: un revolucionario motor gráfico 3D que permitiría a los diseñadores crear niveles con múltiples pisos y pasadizos elevados repletos de fuentes de luz dinámicas. Todo ello, movido a la asombrosa velocidad de 25 fps y ¡sin ayuda de ningún tipo de tarjeta aceleradora!



Claro que para que un motor gráfico reluzca es necesario que tenga un juego en el que apoyarse, y eso es algo a lo que el proyecto *Prey* ni siquiera se acercó. No hubo tiempo. Según explicó en su día George Broussard, "el desarrollo de *Prey* fue perdiendo fuerza porque el equipo responsable de la tecnología no pudo conseguir un motor gráfico lo suficientemente estable para empezar con la producción y el desarrollo del juego en sí". Ello obligó a 3D Realms a cancelar *Prey* y centrarse en *Duke Nukem Forever*. Como ya sabrás, el nuevo proyecto amenaza con seguir los pasos de su cancelado hermano mayor: seis años en desarrollo y sigue sin tener fecha de lanzamiento. ¿La historia se repite?

TRINITY The Shatter Effect

- **Género:** Acción
- **Desarrollador:** Gray Matter Studios
- **Periodo vital:** 2003

Entre las últimas víctimas de cancelaciones intempestivas, destaca este juego de acción ambientado en la ciudad de Nueva Orleáns del año 2013. Activision canceló el proyecto argumentando que su situación financiera no era la idónea para seguir financiándolo.

Así pues, nos quedamos sin disfrutar de su opresiva atmósfera y su curioso argumento, que giraba en torno a una epidemia mortal. La característica que más impresionó del juego de Gray Matter Studios durante su periplo por ferias y presentaciones fue la posibilidad de mejorar las capacidades del protagonista. Mediante unos implantes neurológicos, Nightstalker (que así iba a llamarse) adquiría una fuerza sobrehumana, nuevos tipos de visión y la capacidad de manejar el tiempo utilizando una técnica similar al "tiempo bala" de *Max Payne*.

¿Cuáles fueron los motivos que llevaron a Activision a cancelar el que prometía ser uno de los títulos estrella de su catálogo? Tal vez nunca lo sabremos, pero parece ser que el alto presupuesto del juego, la inclusión del motor gráfico de *Quake III* y la formidable competencia que iba a encontrar en las tiendas (*Half-Life 2*, *Doom III*) pudieron ser las verdaderas claves.



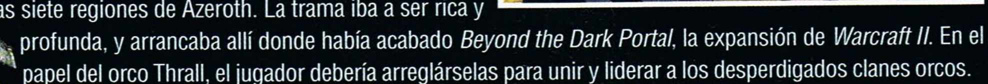
WARCRAFT ADVENTURES
Lord of the Clans

- **Género:** Aventuras
- **Desarrollador:** Blizzard Entertainment
- **Periodo vital:** 1997-1998

En 1997, una gran noticia saltó a la palestra: Blizzard, la compañía autora de las multimillonarias sagas *Diablo* y *Warcraft*, se había propuesto desembarcar en el mundo de las aventuras gráficas con *Warcraft Adventures*. Iba a ser una aventura de apuntar y hacer clic tradicional ambientada en el universo de orcos y humanos de *Warcraft*.

Sus creadores pensaban dotarla de abundantes diálogos, asombrosos gráficos de película de animación y 60 inmensos escenarios a explorar, todos ellos situados en las siete regiones de Azeroth. La trama iba a ser rica y profunda, y arrancaba allí donde había acabado *Beyond the Dark Portal*, la expansión de *Warcraft II*. En el papel del orco Thrall, el jugador debería arreglárselas para unir y liderar a los desperdigados clanes orcos.



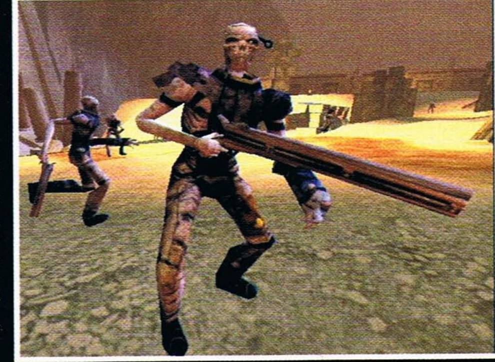


En 1999, la noticia era otra, mucho peor: Blizzard anunciaba la cancelación de *Warcraft Adventures*. Según rezaba el escueto comunicado de prensa "tras una revisión intensiva del juego, la compañía ha llegado a la conclusión de que no sería posible hacer un producto competitivo en un plazo razonable". ¿Qué había ocurrido? Pues que LucasArts había elevado varios palmos el techo creativo y tecnológico de las aventuras gráficas con *Grim Fandango*, cuyo tridimensional universo había dejado desfasada a la competencia. Perdida de antemano la lucha por el liderazgo, Blizzard prefirió dedicarse a otra cosa.

NECROCIDE
The Dead Must Die

- **Género:** Acción
- **Desarrollador:** Novalogic
- **Periodo vital:** 2000-2002

Lo de *Necrocide* fue la crónica de una muerte anunciada. Desde mediados de 2000 hasta su cancelación en mayo de 2002, el juego de Novalogic fue víctima de todo tipo de contratiempos: falsas cancelaciones, cambios de motor gráfico, suspensiones temporales del desarrollo, volantazos bruscos en el diseño general.... En total, veinte meses de retraso con respecto a la fecha de publicación inicial (segundo trimestre de 2001) y un montón de dinero y tiempo invertido para nada. "Trabajamos a destajo durante mucho tiempo para relanzar *Necrocide*, pero el resultado final no fue de nuestro agrado, así que decidimos que lo mejor era poner todo el equipo a trabajar en otros cuatro títulos importantes que teníamos entre manos", declaran desde Novalogic.



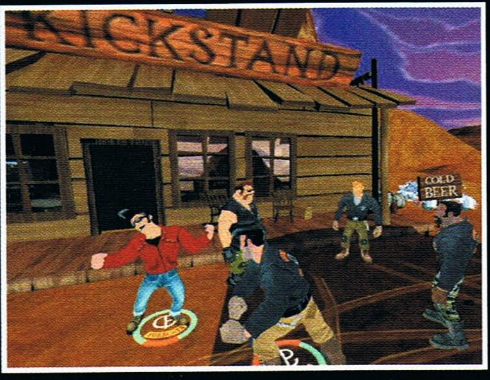
La versión jugable presentada en la E3 del año 2001 dejó clara cuál era la apuesta de sus creadores: un tenebroso juego de acción en primera persona con la frenética mecánica de títulos como *Serious Sam* o *Painkiller*. Iba a protagonizarlo una vampiresa especializada en exterminar hordas de demonios, hombres lobos, zombis y demás fauna nocturna con cerebro de serrín. Para dar forma al guión, los enemigos y los escenarios, Novalogic contrató a Oscar Chichón, Brom e Isabel Molina, tres reputados ilustradores cuyo trabajo duerme ahora el sueño de los justos.

FULL THROTTLE
Hell on Wheels

- **Género:** Aventuras
- **Desarrollador:** LucasArts
- **Periodo vital:** 2002-2003

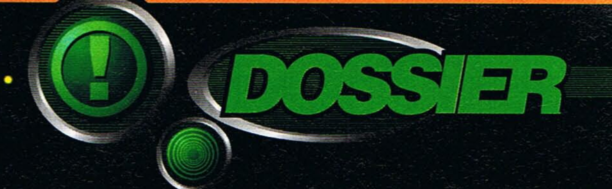
A la segunda entrega de *Full Throttle* le sucedió lo mismo que a *Broken Sword: El sueño del dragón y Largo Winch*: perdió el rumbo en su afán por satisfacer tanto al público del PC como al de las consolas. Las últimas imágenes aparecidas mostraban a un motero Ben ágil en el manejo de los puños (la idea original era incluir más de 40 tipos de armas) y patoso en la explotación de la materia gris. O sea, ni rastro de aquella aventura gráfica de apuntar y hacer clic que tanto sorprendió en su día por su inteligente diseño y su humor políticamente incorrecto.





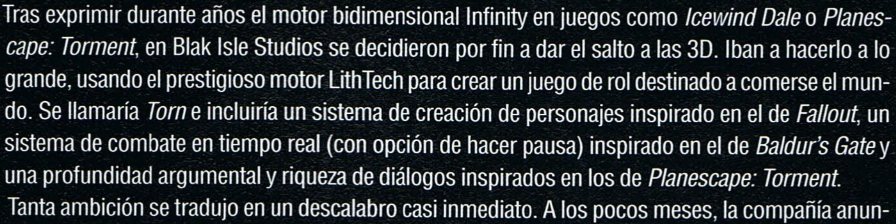
Tras una poco entusiasta presentación en la E3 del 2003, se anunció que el juego quedaba cancelado. En una breve nota de prensa aparecida en la página oficial del juego, el por entonces presidente de LucasArts, Simon Jefferey, explicaba que "no queremos decepcionar a los muchos fans de *Full Throttle* editando un producto por debajo de nuestra exigencia de calidad". Más claro, agua.





TORN

- **Género:** Rol
- **Desarrollador:** Black Isle Studios
- **Periodo vital:** 2001



Tras exprimir durante años el motor bidimensional Infinity en juegos como *Icewind Dale* o *Planescape: Torment*, en Blak Isle Studios se decidieron por fin a dar el salto a las 3D. Iban a hacerlo a lo grande, usando el prestigioso motor LithTech para crear un juego de rol destinado a comerse el mundo. Se llamaría *Torn* e incluiría un sistema de creación de personajes inspirado en el de *Fallout*, un sistema de combate en tiempo real (con opción de hacer pausa) inspirado en el de *Baldur's Gate* y una profundidad argumental y riqueza de diálogos inspirados en los de *Planescape: Torment*.

Tanta ambición se tradujo en un descalabro casi inmediato. A los pocos meses, la compañía anunciaba que el proyecto ya era historia, que cinco de sus responsables habían sido despedidos y que el resto se quedarían para echar una mano con *Neverwinter Nights* y *Baldur's Gate: Dark Alliance*.



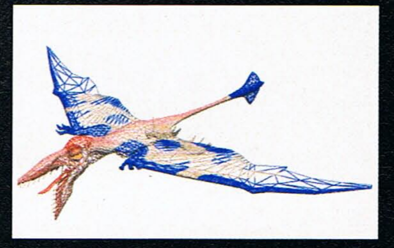


Mucho se especuló sobre las razones de tan fulminante decisión. Al parecer, hubo rencillas y desavenencias, pero la verdadera razón fue que el motor LithTech no daba el resultado esperado y los creadores del juego querían volver a empezar usando otro, el Aurora. Interplay optó por cortar por lo sano.

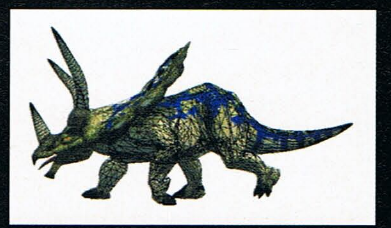
SID MEIER'S DINOSAURS

- **Género:** Estrategia
- **Desarrollador:** Firaxis
- **Periodo vital:** 2000-2001

Una vez fundada su propia compañía, Sid Meier pasó por un espléndido periodo creativo, con juegos como *Alpha Centauri* y *Civilization III*. Tal vez ese par de éxitos le animaron a atreverse con algo nuevo y sobrado de ambición: un juego de estrategia en que el jugador debería crear una raza de dinosaurios y hacerla prosperar.



El proyecto pasó por varias fases. Primero iba a ofrecer estrategia en tiempo real al viejo estilo. Después, gestión detallista. Incluso se pensó que el jugador hiciese de dinosaurio. Sid Meier resume meses de cambios y dudas: "Consideramos cientos de ideas, pero ninguna nos acercaba a esa combinación mágica que hace que un juego sea divertido. Y si un juego no divierte, ni siquiera es un juego".

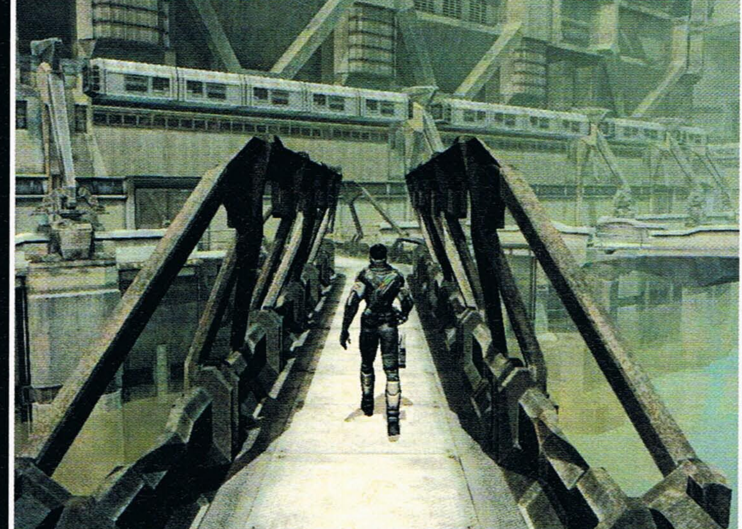


Dinosaurs dejó de ser un proyecto en marcha el día en que a Meier se le ocurrió otra idea, esta vez mucho más viable y con visos de ser divertida. Mientras, el desarrollo del juego de dinosaurios definitivo tendrá que esperar... si es que algún día se reanuda.

DUALITY

- **Género:** Aventuras
- **Desarrollador:** Trilobite Graphics
- **Periodo vital:** 2002-2003

La historia de *Duality* demuestra que no siempre acaba bien lo que bien empieza. Desarrollado en parte por antiguos miembros de Dinamic Multimedia y Pyro Studios, el juego de Trilobite Graphics mereció elogios de la prensa especializada cuando era poco más que un concepto y cuatro esbozos. Sus creadores prometían un equilibrado híbrido de aventura, acción y rol ambientado en un futuro apocalíptico. Según Iñigo Herráez, productor ejecutivo del proyecto, "el mundo de *Duality* tenía claras reminiscencias con la novela de William Gibson *The Neuromancer* o el film de Ridley Scott *Blade Runner* e iba a ofrecer dos entornos complementarios, el mundo real y el ciberespacio".



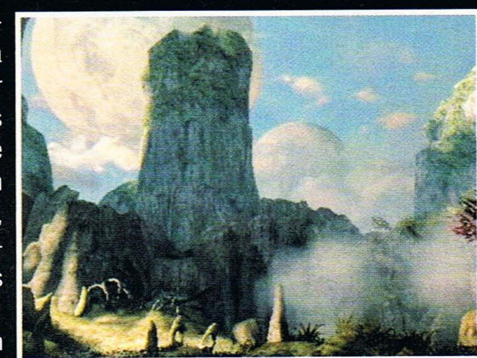
La idea era dividir los niveles en tres fases y otorgar el protagonismo de cada una de ellas a un personaje distinto (un hacker, un mercenario y un neuromancer). Vamos, que se ofrecía la posibilidad de vivir tres experiencias lúdicas en una.

Por alguna razón, el proyecto fue perdiendo fuerza poco a poco hasta desaparecer del mapa. Trilobite ya había tenido problemas internos que impidieron que el trabajo progresase a un ritmo razonable, pero la estocada definitiva fue que NCSoft comprase Phantagram, la compañía que iba a editar el juego. Una de sus primeras decisiones fue paralizar varios proyectos en espera de una reevaluación que nunca llegó. *Duality* fue uno de ellos.

OUTCAST 2
The Lost Paradise

- **Género:** Acción/Aventuras
- **Desarrollador:** Appeal
- **Periodo vital:** 2001-2002

En septiembre de 2001, aparecieron las primeras imágenes de la que iba a ser secuela del memorable *Outcast*. Con el nuevo motor Himalaya y un sistema gráfico alejado de los vóxeles del original, los belgas de Appeal se proponían crear un juego de los que hacen época, con un perfecto equilibrio entre acción, aventura y la exploración de un entorno virtual de fantasía. Como *Outcast*, iba a centrarse en el conflicto entre unos invasores dotados de alta tecnología y la civilización de Talan, basada en la naturaleza.



Tras más de un año de duro trabajo, este *Outcast 2* dio un giro radical que hizo que varios de los miembros del equipo abandonasen el proyecto. En palabras de uno de los programadores que se fueron, Carlo Fabricatore: "Se decidió convertirlo en un juego de acción pura, algo muy diferente de lo que algunos pensábamos que debía ser la secuela de *Outcast*".



El 25 de octubre de 2002, la web del juego dejó de actualizarse. Unos pocos días después, se anunciaba que el juego había sido "aplazado indefinidamente", una forma suave de referirse a lo que pasaba en realidad: el desarrollo estaba estancado y Appeal se había quedado sin fondos. Fin de la historia.

Y-PROJECT

- **Género:** Acción
- **Desarrollador:** Westka Interactive
- **Periodo vital:** 2002-2003



Una de las cancelaciones más dolorosas que se han producido últimamente es la de *Y-Project*. Pocos juegos prometían tanto como esta aventura futurista creada a partir del motor de *Unreal*. En él, ibas a enfrentarte a una invasión alienígena de cualquiera de estas dos maneras: uniéndote a la facción militarista y confiando en la fuerza bruta o buscando soluciones más cerebrales como miembro de la comunidad científica del planeta atacado. El diseño parecía ir viento en popa. Mark Rein vicepresidente de Epic, calificó de impresionante lo que habían hecho los desarrolladores en la fase inicial.

Pero de poco sirvieron las palabras de apoyo del alto responsable de la compañía creadora de *Unreal*. El 31 de julio de 2002, el estudio alemán anunció que no disponía de recursos para seguir haciendo frente a los gastos derivados de sus proyectos. El posterior plan de viabilidad no dio resultado: la compañía quebró dejando a 44 trabajadores en la calle y arrastrando en su caída todas las promesas suscitadas por *Y-Project*.



WEREWOLF
The Apocalypse

- **Género:** Rol/Acción
- **Desarrollador:** DreamForge
- **Periodo vital:** 1998-2000

Tras Drácula, Frankenstein y compañía, sólo uno de los grandes monstruos de la literatura y el cine aún no había dado el salto al mundo de los videojuegos: el hombre lobo. En 1998, estuvo a punto de hacerlo con *Werewolf: The Apocalypse*, pero el proyecto no tuvo final feliz.

Basado en el un juego de rol de mesa de White Wolf, *The Apocalypse* pretendía introducir ingredientes de juegos de acción en tercera persona (opciones multijugador incluidas). Además, incorporaría un protagonista capaz de mejorar sus habilidades y de adoptar tres formas diferentes: humano (experto en el manejo de armas), hombre lobo (experto en destripar a sus victimas) y Crinos (experto en el manejo de una gran espada conocida como Klaive).

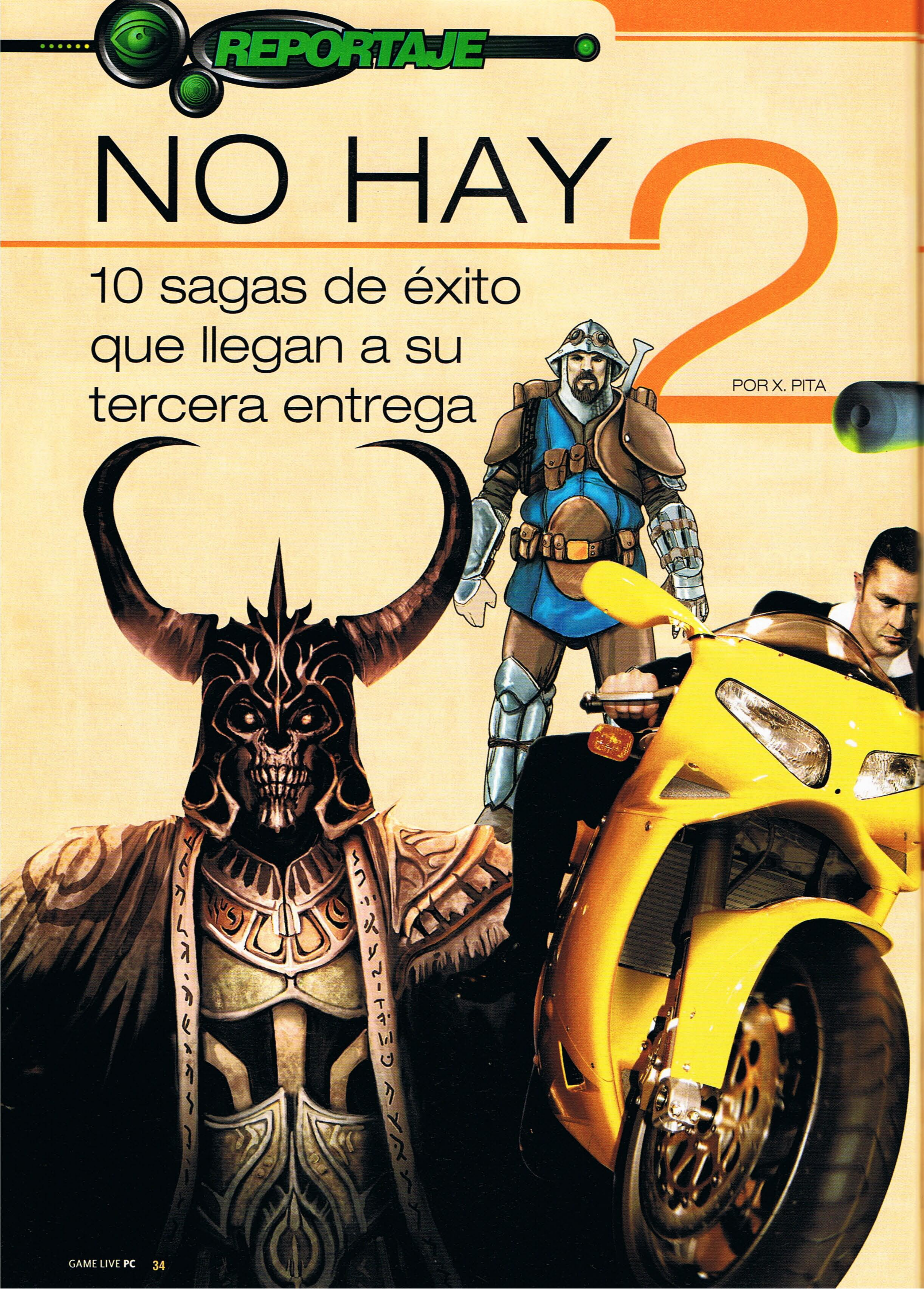


Pero tanta promesa se fue al garete a mediados de 2000. Al parecer, los desarrolladores no fueron capaces de sacarle un rendimiento adecuado al motor grafico de *Unreal*. Según cuenta Travis Williams, productor ejecutivo de *The Apocalypse*, "nos pasamos entre 12 y 13 meses aprendiendo a manejar el motor gráfico siguiendo un extenuante proceso de ensayo y error que nos obligó a reconstruir todos los niveles al menos cuatro veces". Tampoco ayudó demasiado que la distribuidora ASC dejará de pagar las nóminas. "La creación de juegos es un trabajo como cualquier otro. Si no te pagan por hacerlo, lo dejas", concluye Travis.

NO HAY 2

10 sagas de éxito que llegan a su tercera entrega

POR X. PITA



SIN 3

Después del dos, viene el tres. Es el paso decisivo para cualquier serie de juegos que quiere presumir de saga. No todos dan este paso al frente, pero algunos de los que lo hacen se convierten en leyenda. Tras los nervios del debut y la consolidación, a *Doom, Driver, Unreal* o *Splinter Cell* les llega el turno de seguir creciendo.



A la tercera va la vencida. Al número tres suelen atribuírsele cualidades casi mágicas, y eso ocurre también en el mundo de los juegos: cuando una serie alcanza la tercera entrega, se enfrenta al desafío definitivo. Es la hora de la renovación, la consolidación... o la decadencia. Casi cualquier juego de éxito moderado acaba dando lugar a una secuela, pero pocos son los que alcanzan ese decisivo tercer peldaño, el que separa las sagas con solera de las series del montón.

Las segundas partes suelen ser continuistas. Profundizan en lo ofrecido por el original y se esfuerzan por aportar detalles adicionales que justifican la compra. Pero las terceras ya deben ofrecer algo nuevo y sustancial, ya sea conservando la frescura de sus predecesores o rectificando de forma contundente errores pasados.

Las terceras partes que incluimos en este reportaje tienen bastantes cosas en común. Para empezar, ninguna apuesta por la fidelidad ciega a los juegos que la precedieron. Todas anuncian nuevos enfoques, relanzamientos o adaptaciones al signo de los tiempos.

Por lo demás, las hay para todos los gustos. Desde una tercera parte camuflada de segunda entrega porque, ahora sí, el cambio es realmente sustancial (*Serious Sam 2*) hasta la reválida que pretende, sea como sea, conservar la reputación de una serie que ha visto mermada su influencia (*Rollercoaster Tycoon 3*); pasando por la puesta a punto y adopción de las nuevas tendencias, por mucho que éstas, lejos de beneficiar al juego en sí, tal vez le resten algo de su capacidad para sorprender. Algo que, por ejemplo, le puede pasar a la saga *Kohan* en su abrazo de las tres dimensiones.

TRES ERAN TRES

Eso es lo que hemos intentado hacer en este reportaje. Una pequeña radiografía de las diez mejores terceras partes que están por llegar. Y de paso, un comentario sobre lo difícil que es sorprender por tercera vez con argumentos parecidos y cómo se las arreglan los creadores de juegos para hacerlo (intentarlo al menos).

Se citan desde secuelas de aparición meteórica como las de la saga *Splinter Cell* hasta las continuaciones de clásicos aclamados que pretenden volver a dar el do de pecho y cambiar de nuevo la estructura de la industria. Atención al dato, cuando menos curioso: hoy en día esperamos con más entusiasmo nuevas entregas y continuaciones (*Half-Life 2*, *Doom 3*, *Tribes Vengeance*) que originales y primerísimas ediciones.

Y es que al final, la política de secuelas indiscriminadas acaba por beneficiar a todos. Primero, a los diseñadores que se aseguran mayor cuota de atención por parte de la prensa si se sacan de la manga una nueva pirueta del clásico de turno. Y segundo, a los propios jugadores, más dispuestos a revivir antiguas hazañas que a entregarse a la incógnita de un nuevo título.

¿No serán todas esas secuelas síntoma de conservadurismo y falta de ideas? Puede que sí. Pero echando un vistazo a las nuevas entregas, a uno le da por pensar exactamente lo contrario, que exigen un gran esfuerzo creativo: el que supone dar lo mejor de ti mismo superando un listón en muchos casos altísimo.

DOOM III

- DESARROLLADOR: ID SOFTWARE
- GÉNERO: ACCIÓN
- DISPONIBLE: VERANO



Cualquier nueva información sobre el juego se espera como agua de mayo.

"*Doom 3* llegará a los ordenadores compatibles para traer la atmósfera más terrorífica y visualmente impactante que cualquier jugador haya experimentado jamás". Sí, suena a exagerada frase de folleto promocional. Pero la firma Todd Hollenshead, una de las cabezas visibles de id Software, así que merece atención y respeto.

Aunque el equipo de Carmack y compañía es poco dado a las palabras rimbombantes y a la venta de humo, a veces, sobre todo en un marco como el de la pasada E3, las circunstancias obligan a los desarrolladores a desempolvar su traje de vendedor de coches. Mucho más ahora que, por fin, se ha establecido una posible fecha de publicación para la versión PC de *Doom III*. La espera, es de suponer, se terminará este mismo verano.

Pero hay un problema con *Doom III*. A estas alturas, hablar del nuevo juego de id suena a mal chiste repetido mil y una veces. La expectación es tal que las noticias se entremezclan con rumores. Además, el hecho de que se filtrase una versión preliminar del juego ha forzado a sus responsables a extremar las medidas de seguridad. Si antes se desarrollaba casi en secreto, ahora está rodeado de un manto de silencio y medidas de seguridad casi paranoicas.

VUELVE LA MASACRE

Si uno hace un rápido resumen de los detalles del juego que han ido trascendiendo, quedan claras unas cuantas ideas: que id plantea un regreso a la aventura en solitario pura y dura (no habrá modo cooperativo, los monstruos están pensados para reaccionar ante un solo jugador), que eso no quiere decir que *Doom III* no cuente con multijugador (ya en la QuakeCon de 2003 se pudieron probar los primeros mapas y se confirman los modos Deathmatch, Team Deathmatch, Tournament y Last Man Standing), que el juego correrá a 60 frames por segundo (eliminando así un problema que venían arrastrando los motores fabricados por id desde *Quake III*), que todavía no se ha dado el paso hacia la adopción definitiva del formato DVD (de hecho, el juego vendrá en cuatro CD) y que los requisitos mínimos para jugarlo ya tienen carácter oficial (el propio Carmack confirma que será necesario un procesador a 2,5 GHz y una tarjeta gráfica de 128 MB). Por si fuera poco, también habrá película de la saga.


El juego ha sido concebido como un regreso a la aventura en solitario.

La tercera parte de esta saga tiene todas las posibilidades de volver a revolucionar el panorama del videojuego. Es uno de esos títulos que condenan a los jugadores a renovar sus equipos para poder disfrutarlo en todo su esplendor. ¿Quién da más?



LOS ANTECEDENTES

Se trata de una de las sagas más influyentes en esto del videojuego. *Doom* y su secuela catapultaron a la fama al equipo de diseñadores que trabajaron en su desarrollo (Carmack, May, Romero...). Cambió la tecnología y el concepto del videojuego, se escribieron libros sobre ellos e incluso se le echó la culpa de algún que otro brote de violencia en un país especialmente violento como es Estados Unidos. Es historia viva, parte fundamental para entender la evolución del software lúdico.

DRIV3R

- DESARROLLADOR: REFLECTIONS
- GÉNERO: ACCIÓN/CARRERAS
- DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Es curioso como una secuela puede llegar a deber tanto o más a la competencia que a las anteriores entregas de la serie a la que pertenece. Lo cierto es que la serie *Driver* siempre se ha inspirado en la exitosa franquicia *Grand Theft Auto*, pero ahora va a hacerlo más que nunca. No por casualidad, Rockstar ha creado con sus *GTA* un nuevo subgénero que cada vez tiene más continuadores (*True Crime: Streets of L.A*, *The Getaway*...).

Sea como sea, *Driv3r* viene acompañado de una campaña de publicidad apabullante. Algunos medios, en un alarde de adivinación, ya la han calificado como la mejor entrega de la serie. Y puede que lo sea. O no. Una cosa está clara, las expectativas a cumplir son muchas, y tal vez los miembros de Reflections se vean superados por el éxito de los anteriores capítulos. Con todo, los diseñadores se han tomado muy en serio todos los detalles que suelen otorgar el éxito a los juegos de este tipo: buena historia con aires de cine negro y realismo escrupuloso a la hora de construir los modelos de los personajes o de los coches que podremos pilotar durante el juego. Puedes echar un vistazo al completo avance de este simulador criminal sobre cuatro ruedas que publicamos unas pocas páginas más adelante.



La de *Driver* es una saga nacida al rebufo de otra: *GTA*.

LOS ANTECEDENTES

Deudora de *Grand Theft Auto*, la saga *Driver* ha sido una de esas series capaces de triunfar tanto en compatibles como en varias consolas. Las hazañas de Taner, policía infiltrado en una organización mafiosa, tienen casi un halo de leyenda.

KOHAN II: THE KINGS OF WAR

- DESARROLLADOR: TIMEGATE STUDIOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



Parece que las tres dimensiones van a sentar bien a *Kohan*.



La primera parte de la saga se reveló como una agradable sorpresa.

Pese a su engañoso título, se trata de una tercera parte. Lo que sucede es que la segunda entrega de la saga *Kohan*, que llevaba por subtítulo un elocuente *Ahriman's Gift*, se encontraba a medio camino del concepto de expansión y secuela.

TimeGate ha aprendido la lección, y *Kings of War* llegará a nosotros como la verdadera secuela que hace evolucionar la saga. El salto a las tres dimensiones, por supuesto, jugará un papel especialmente destacado. De hecho, los desarrolladores hacen suyo el motor gráfico de NDL, 3D Gamebryo.

Por lo demás, los responsables de *Kohan II*, que el pasado mayo abrieron al público la inscripción para participar en las pruebas de la beta del juego, prometen los que se suele prometer en estos casos: cinco facciones políticas diferentes, tres entornos de lucha completamente distintos y un total de 25 misiones enmarcadas en una atmósfera que mezcla épica con fantasía de corte medieval.

Muchos se plantearán la cuestión de cómo le sentará la evolución a una saga que, precisamente, parecía no haberle dado demasiada importancia a la alta tecnología. Por lo que pudimos ver recientemente, muy bien.

LOS ANTECEDENTES

La vanguardia no es siempre sinónimo de grandes juegos. Sin ser especialmente revolucionarios, *Kohan* y su segunda parte dejaron muy claro que no hace falta contar con gráficos de última generación para conseguir que un juego sea divertido.

SPLINTER CELL 3

- DESARROLLADOR: UBISOFT
- GÉNERO: ACCIÓN
- DISPONIBLE: 2004

A este paso, Sam Fisher se convertirá en uno de esos clásicos personajes que todos recordaremos cuando peinemos canas y miremos el pasado con la nostalgia tan propia del usuario de videojuegos. Pero esta vez la mirada melancólica al pasado estará justificada. Porque la saga *Splinter Cell* ha sabido demostrar cómo se puede evolucionar tanto a nivel conceptual como puramente tecnológico explotando una idea (la de la acción pasada por el tamiz del sigilo) que parecía estar dando sus últimos coletazos.

Con *Splinter Cell 3* (título aún provisional) los miembros de Ubisoft deben hacer algo tan difícil como superar lo que parecía insuperable. Los primeros materiales mostrados a la prensa muestran un juego que, aun redundando en lo mismo, es capaz de traer consigo un buen puñado de nuevas ideas. Volvemos a encontrarnos enfundados en la piel de ese agente especial que gana en aptitudes a medida que pasan los años. Como tal, tendremos que viajar por medio mundo para acabar, envueltos en las sombras, con las amenazas terroristas tan propias del escritor en el que se inspira: Tom Clancy.



El sigilo y los nervios de acero continuarán siendo tus grandes bazas.

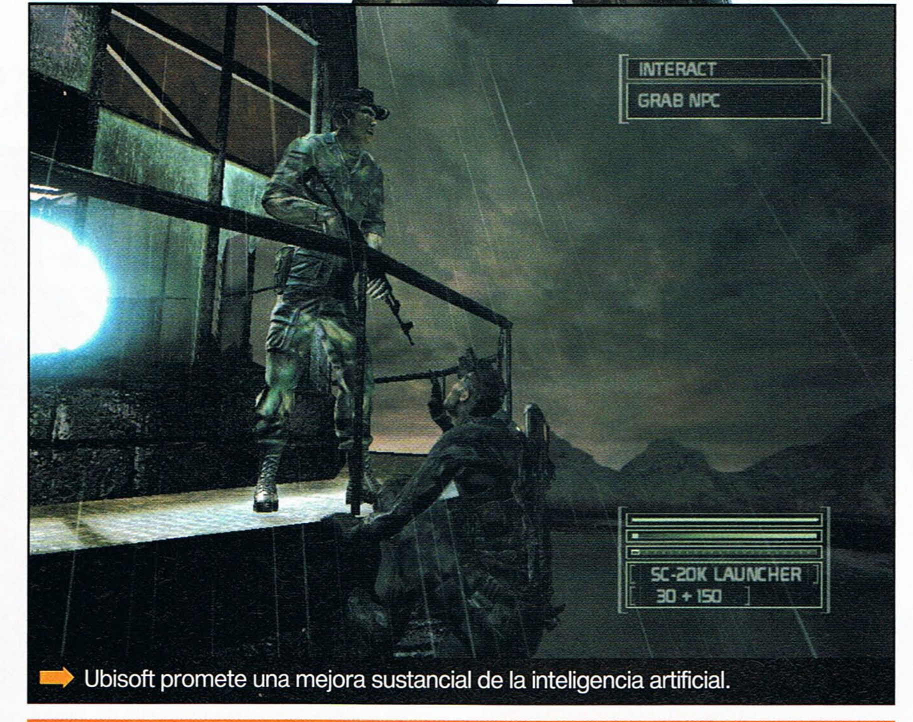
La acción se ha situado en un futuro cercano, el año 2008.

PASADO MAÑANA

Pero los desarrolladores de Ubisoft, en un alarde de genialidad a la hora de buscar nuevas características para la saga, tuvieron la feliz idea de situar el juego unos cuantos años en el futuro. En concreto, 2008. Esto les permite adornar a *Splinter Cell 3* con cierto ambiente de novela de anticipación.

Así, la Tierra se convierte en un mundo muchísimo más globalizado, sumido en una guerra por el control de la información y repleto de terroristas dispuestos a volar en mil pedazos la estabilidad del capitalismo. Y no sólo eso, la licencia poética abre nuevas posibilidades para los diseñadores en el territorio del armamento: se pueden introducir nuevos artilugios basados en la realidad, sí, pero con un claro componente futurista, de manera que presumiblemente podemos esperar mayor variedad de todo tipo de aparatejos.

La jugada parece que se completará con una mejora de inteligencia artificial (para mayor información ver el reportaje del número anterior sobre los juegos de la E3), los gráficos y las opciones de juego cooperativo y on line. Siguiendo la meteórica carrera de esta saga, de la que se publican nuevas entregas cada poco tiempo, la tercera parte de *Splinter Cell* está programada para finales del presente 2004. Seguro que dará que hablar.



Ubisoft promete una mejora sustancial de la inteligencia artificial.

LOS ANTECEDENTES

Pocas series de videojuegos han conseguido hacerse un sitio tan rápidamente en la memoria colectiva del jugador. El primer *Splinter Cell* cambió para siempre la idea que uno tenía de los movimientos de un personaje poligonal sobre la pantalla. Porque Sam Fisher se ocultaba detrás de las columnas, noqueaba a los malos, reptaba por las tuberías, daba saltos de vértigo... Y todo con una efectividad, con un ansia por trasladar al monitor lo que debería suceder en realidad nunca visto hasta el momento.

SILENT HUNTER III

■ DESARROLLADOR: UBISOFT ■ GÉNERO: SIMULACIÓN ■ DISPONIBLE: NOVIEMBRE



➡ Darle un tono cinematográfico puede incrementar su atractivo.

➡ *Silent Hunter* es una saga para un público minoritario pero muy exigente.

Dejemos que sea Florin Boitor, productor de Ubisoft, el que hable del juego: "*Silent Hunter III* irá más allá de las actuales simulaciones navales y ofrecerá un nueva dimensión: un simulador de capitán de U-boat. Desde las detalladas funciones de la tripulación hasta las decisiones vitales en combate pasando por la evolución de la carrera, todo estará en manos del jugador".

Aunque parezca mentira, todavía hay desarrolladoras que se atreven con juegos tan minoritarios como los simuladores de submarinos. Claro que en Ubisoft, conscientes del coste que puede conllevar un título como éste, intentan abrir el abanico de futuros compradores. Por eso, esta tercera entrega promete traer consigo una atmósfera, digamos, mucho más cinematográfica. Algo que sin duda beneficiará al juego tanto en lo que se refiere a agilidad narrativa como a la hora de servir de reclamo para los aficionados a películas como *El submarino* o *La caza del Octubre Rojo*.

Con todo, *Silent Hunter III* será tan completo y complejo como sus predecesores. Ojo a las opciones para varios usuarios. El apartado multijugador incluirá un modo cooperativo.

LOS ANTECEDENTES

Es una saga muy recomendable pese a que las modas condenen a los simuladores al ostracismo. Si una palabra puede definirla, ésa es realismo. Entrega a entrega, los desarrolladores han sabido aprovechar la tecnología y ponerla al servicio de la jugabilidad.

TRIBES: VENGEANCE

■ DESARROLLADOR: IRRATIONAL GAMES ■ GÉNERO: ACCIÓN ■ DISPONIBLE: OCTUBRE

Empezamos con dos buenas noticias: la primera, que los desarrolladores de la tercera entrega de *Tribes* son Irrational Games, grupo de diseñadores formado por algunos de los miembros de la desaparecida Looking Glass y que cuentan en su currículum con juegos como *Freedom Force*. La segunda, que habrá campaña para un solo jugador.

Así las cosas, a nadie le puede extrañar la expectación que ha venido generando uno de los títulos estrella de Vivendi. *Tribes: Vengeance* promete luchas frenéticas en un entorno altamente tecnificado. En lo que al modo multijugador se refiere, se conserva la presencia importantísima de vehículos (una de las señas de identidad de la saga) y se llegarán a incluir máquinas de combate al más puro estilo *HALO*: uno pilota y el otro dispara la torreta de la parte trasera.



➡ La acción por equipos del juego promete ser espectacular.



➡ Los propios diseñadores han admitido la influencia de *Halo*.

A su vez, la opción para un solo jugador mostrará las batallas encarnizadas que llevan a cabo tres tribus diferentes, Imperials, Phoenix y Blood Eagle; cada una de ellas con sus propias características de combate y señas de identidad, algo que se reflejará tanto en el armamento como en la arquitectura y el aspecto de las armaduras.



LOS ANTECEDENTES

Tribes supuso toda una revolución al ser un juego para disfrutar casi exclusivamente en la red de redes. Las partidas de las dos entregas disponibles no eran tan sencillas como las de cualquier *Quake*, pero proporcionaban la sensación de participar en un verdadero combate.



UNREAL 3

- DESARROLLADOR: EPIC GAMES
- GÉNERO: ACCIÓN
- DISPONIBLE: POR CONFIRMAR

Hemos incluido este juego en el reportaje porque sabemos que está en desarrollo y porque los antecedentes son inmejorables, pero apenas se tiene información sobre qué incluirá (armas, número de misiones, multijugador...) y lo poco que se ha visto de él no pasa de la demostración puramente tecnológica.

Eso sí, la presencia de *Unreal* en estos tiempos que prometen revolucionar el panorama de la acción en primera persona es casi obligada. Epic no puede perder su eterna batalla con id. Ambas compañías llevan años compitiendo para desarrollar el mejor motor del mercado. En la pasada E3, pudimos ver una muestra del motor que llevará el peso de los gráficos en esta tercera entrega. Y puede que sea difícil impresionar a unos ojos acostumbrados a todo tipo de peripecias visuales, pero los periodistas que asistieron a la presentación no hicieron más que alabar el gran trabajo hecho por Epic en lo que a creación de modelos virtuales y generación de luz artificial se refiere. *Unreal 3* tiene dos objetivos claros: situar la experiencia de juego un peldaño más arriba del asombro y demostrar que el sabor agridulce de la segunda parte se puede borrar de un plumazo.



Todo indica que *Unreal 3* será una revolución en el género de la acción frenética.

LOS ANTECEDENTES

Jugadores de todo el mundo se rindieron a las excelencias de un juego que retorcía más aún el género de acción futurista y ultraviolenta acuñado por id. La segunda parte se impone, a día de hoy, como un juego que no hacía justicia a una franquicia histórica.

SERIOUS SAM 2

- DESARROLLADOR: CROTEAM
- GÉNERO: ACCIÓN
- DISPONIBLE: POR DETERMINAR

Delirio en proporciones épicas. *Serious Sam 2* (que en realidad es tercera parte de la saga, ya que lo preceden *Serious Sam* y *Serious Sam: The Second Encounter*) recogerá el testigo de la saga, un verdadero poema al juego de gatillo fácil en el que predomina no tanto la inteligencia del usuario como su habilidad para deshacerse de inmensas hordas de enemigos.

Visto que el motor de las anteriores entregas de la saga ya cuenta con casi seis años de vida, los miembros de Croteam (especialistas en crear herramientas gráficas capaces de gestionar con fluidez la presencia de cientos de unidades en pantallas) se han propuesto remodelar los cimientos del juego. En otras palabras, que *Serious Sam 2* contará con nuevo motor, bautizado con el nombre de Serious Engine 2. Y, claro, prometen que hará virguerías.





LOS ANTECEDENTES

Serious Sam recuperó el espíritu *Duke Nukem*. Con la segunda parte, los excesos de sus precuela parecían insignificantes. A los enemigos se les vino a sumar una serie de fases en las que uno no distinguía el suelo del techo y una memorable opción de juego en modo cooperativo.

WARLORDS BATTLECRY III

■ DESARROLLADOR: INFINITE INTERACTIVE ■ GÉNERO: ESTRATEGIA ■ DISPONIBLE: AGOSTO

No es fácil destacar en la estrategia en tiempo real. Sobre todo si se vuelven a recuperar escenarios como el de la épica fantástica medieval, que ya parecen haber dado de sí todo lo que podían. No obstante, la saga *Warlords Battlecry* sigue en sus trece, dispuesta a demostrar que se puede dar un paso más en este género, volviendo a mezclar rol con estrategia. Algunos de los desarrolladores de esta tercera parte ya participaron en el desarrollo del primer capítulo de la serie; algo que sin duda ayudará a mantener el buen nivel obtenido anteriormente.

LOS ANTECEDENTES

La saga *Warlords Battlecry*, heredera de *Warlords* (que utiliza el sistema de turnos), supo dar el salto al tiempo real y ganarse a los jugadores más exigentes. Su buen uso de una gran cantidad de razas y la variedad de opciones estratégicas la han convertido en todo un referente.



Gráficamente conserva la discreta espectacularidad de la saga.

El juego ha cosechado críticas dispares, pero predominan las positivas.

Con algo de retraso llegaba el anuncio del desarrollo de este *Warlords Battlecry 3*. Publicado ya en Estados Unidos, el juego está recogiendo críticas dispares, aunque predominan las positivas. Según parece, la nueva entrega conserva esa jugabilidad ágil y ese buen diseño de personajes (los héroes tienen una importancia capital) que separan a la saga de la media docena de clones frustrados de *Warcraft III*.

Como viene siendo habitual, las fichas de los héroes (unidades especiales con una serie de habilidades que los diferencian de los soldados comunes) cobrarán especial importancia durante la partida. Es más, no sería exagerado afirmar que *Warlords Battlecry 3* es un juego de héroes. Además, los diseñadores se han empeñado en crear un juego proporcionado y que los héroes de cada uno de los bandos tengan poderes similares entre sí.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

■ DESARROLLADOR: FRONTIER DEVELOPMENTS
■ GÉNERO: ESTRATEGIA ■ DISPONIBLE: FINALES 2004

El creador de la saga, Chris Sawyer, asesora al equipo de desarrollo.

Las tendencias se contagian. Algunos lo llaman evolución, otros simplemente oportunismo. Lo que afirmamos sobre *Kohan* y su paso a la tercera dimensión podría aplicarse perfectamente a *Rollercoaster Tycoon 3*. Y eso no es todo. El juego de Frontier Developments también tiene que superar el mal recuerdo que dejó *Rollercoaster Tycoon 2*, secuela que no hizo justicia al título original. Así que el rasgo principal de esta nueva cita con *Rollercoaster* es el maquillaje: las tres dimensiones. Chris Sawyer, creador de la saga, abandona su papel como diseñador principal para convertirse en un simple asesor. Todo apunta a que el error cometido con la segunda parte aquí quedará definitivamente solucionado. En palabras de los propios diseñadores: "Es una experiencia completamente nueva. Es decir, hemos convertido *Rollercoaster Tycoon* en un juego en tres dimensiones, pero lo demás (la diversión, el reto, la complejidad de tus montañas rusas) seguirán presentes". Si ellos lo dicen, será verdad.



Con la tercera entrega, se han propuesto hacerle justicia al original.

El cambio estético de la nueva entrega es realmente impresionante.

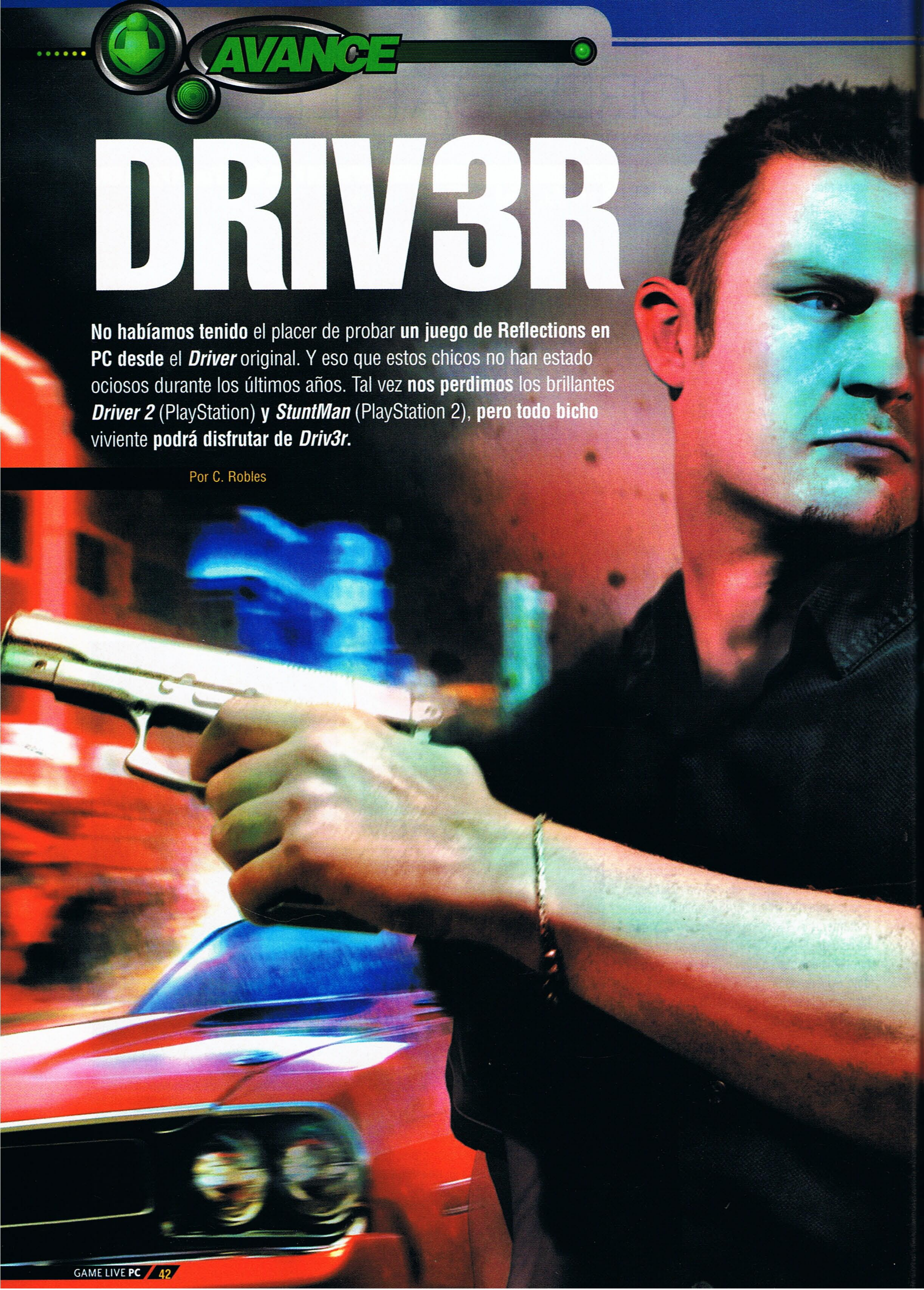
LOS ANTECEDENTES

Con una premisa tan sencilla como construir montañas rusas, *Rollercoaster Tycoon* se hizo con el favor del público. La segunda parte, aun conservando los hallazgos de la primera, recibió serias críticas por parecer más una expansión que un nuevo juego.

DRIV3R

No habíamos tenido el placer de probar **un juego de Reflections en PC desde** el ***Driver*** original. Y eso que estos chicos no han estado ociosos durante los últimos años. Tal vez **nos perdimos** los brillantes ***Driver 2*** (PlayStation) **y *StuntMan*** (PlayStation 2), **pero todo bicho** viviente **podrá disfrutar de *Driv3r*.**

Por C. Robles





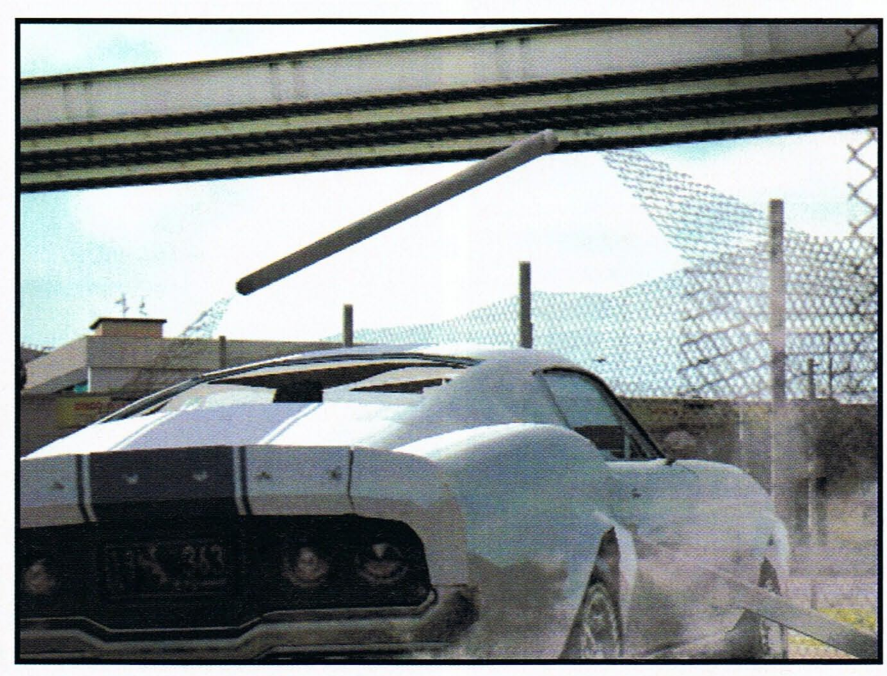


El primer *Driver* triunfó por todo lo alto en consolas, pero no tuvo tanta suerte en su paso por los compatibles. Tal vez por eso nos quedamos sin versión PC de la secuela. Lo que ya cuesta un poco más de entender es por qué *StuntMan*, el primer juego de Reflections para una consola de nueva generación (PS2), se quedó en la máquina de 128 bits de Sony. ¿Quizás, pese a lo bueno que era, no vendió lo suficiente en su plataforma original? Ni idea. En fin, el caso es que esas pequeñas decepciones pertenecen al pasado. Ahora sí vamos a tener nuestra versión de *Driv3r*. Y de repente, el resto de juegos firmados por Reflections en años anteriores se nos antojan meros escalones de aprendizaje dirigidos a crear esto, lo que pretende convertirse en el juego de acción y carreras definitivo.

Más y mejor

Como viene siendo habitual en el trabajo de Reflections desde el primer *Driver*, el juego estará ambientado en ciudades reales: Estambul, Niza y Miami. Si tienes el placer de conocer alguna de las tres urbes en el mundo real, no te costará identificar cada lugar que conozcas cuando te enfrentes al juego, porque realmente se ha conseguido emular hasta el último detalle. Más de 30.000 edificios y aproximadamente unos 200 kilómetros de carreteras, calles, autopistas y plazas. Todo reproducido al milímetro con todo lujo de detalles, y absoluta libertad de movimiento a la hora de moverse por ahí, claro. Esto es turismo virtual y lo demás son tonterías.

Del mismo modo, si la representación en el juego de las tres ciudades promete ser prácticamente fotográfica, todos los demás elementos que ya conociste en el primer *Driver* van a dispararse también: podrás conducir más de 50 vehículos diferentes. En este aspecto, al igual que en la serie *Grand Theft Auto,* tendrás plena libertad para bajar de tu coche y apoderarte de cualquier otro que circule por la calle. Variedad no va a faltar, ya que esta vez se van a incluir motocicletas, coches,



Los Ford Mustang de *Driv3r* te recordarán inevitablemente a *60 segundos*.

camionetas, camiones, autobuses e incluso trailers de gran tonelaje.

Los demás elementos están sufriendo una evolución parecida: los destrozos de los coches, las marcas de balazos en las carrocerías, las explosiones, los accidentes, los desperfectos en la vía pública... Incluso se ha añadido un modo en primera o tercera persona para jugar "a pie", disparando por ahí al más puro estilo *Quake* cuando sea preciso.

Aunque va a haber una línea argumental que seguir y una serie de objetivos fundamentales para completar adecuadamente cada una de las más de 30 misiones del juego, *Driv3r* permitirá un grado de libertad enorme a la hora de resolver los problemas. Si por ejemplo, te persigue la policía de media ciudad y no te ves capaz de encontrar una escapatoria, podrás bajar del coche, robar una moto y lanzarte a la carrera por callejuelas imposibles o incluso por tejados. En cambio, si te persiguen en una autopista sin posibilidad de huir, puedes atravesar un trailer taponando toda la anchura de la autopista, bajarte del camión y huir a pie o robando otro vehículo civil.



Además, en cualquier situación, siempre te quedará la posibilidad de bajarte del vehículo y liarte a tiros con tus perseguidores (en el juego tendrás acceso a ocho armas diferentes). Si eliges esta última opción, te recomendamos encarecidamente que dispares al depósito de sus coches o enseguida te verás rodeado...

Naturalmente, a todo esto se suma la habitual libertad de movimiento a la hora de elegir el camino hacia tu objetivo, que va a pasar por calles y carreteras más realistas que nunca.

En fin, que las posibilidades parecen infinitas. De hecho, en cierto modo, lo son.

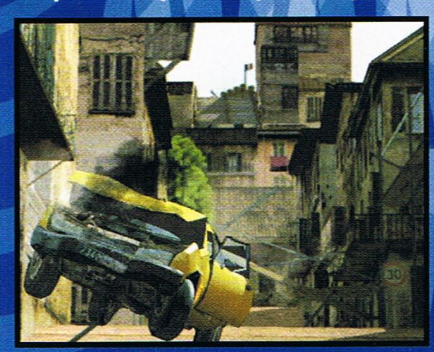
El argumento del juego se irá desgranando en los trabajados vídeos que se intercalan entre misión y misión. La historia te llevará a jugar con algunos de los personajes alternativos al protagonista, Tanner, para resolver algunas misiones. Pero también te permitirá desbloquear vehículos y modos de juego nuevos en los que podrás pasear por las tres ciudades, superar pruebas de todo tipo, mejorar tus habilidades como conductor, etc.

También en el agua

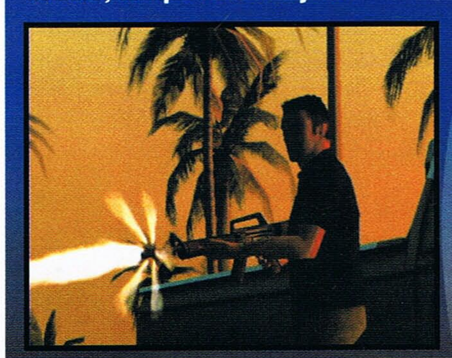
En este sentido, *Driv3r* recordará a más de uno a *GTA: Vice City*. En *Driv3r*, no sólo



El realismo de los accidentes y desperfectos pone los pelos de punta.



Ése no es modo de tratar un coche, hombre, aunque no sea tuyo...



Si te cansas de huir de los malos, pues a disparar.

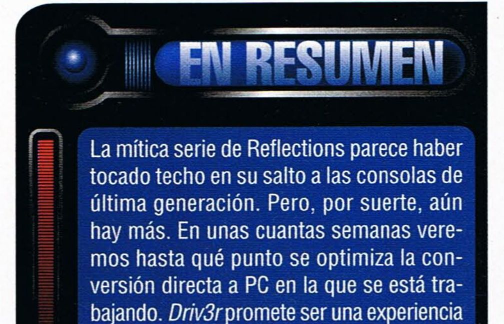


No te asustes aunque la cosa pinte mal: en este juego no hay sangre.

DATOS

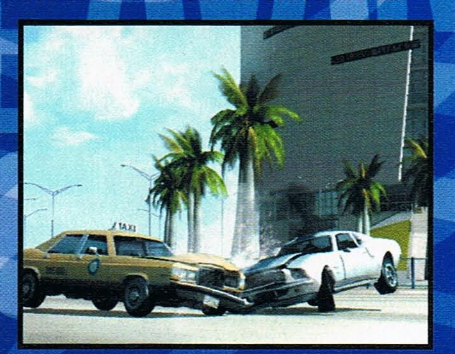
GÉNERO:	Acción/carreras
DESARROLLADOR:	Reflections
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Septiembre

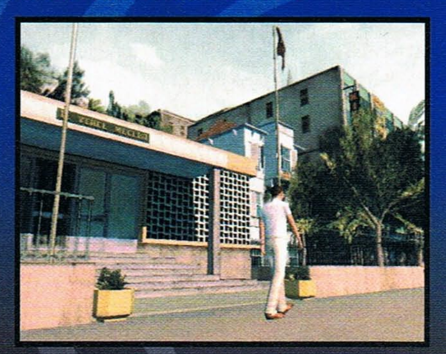
EN RESUMEN

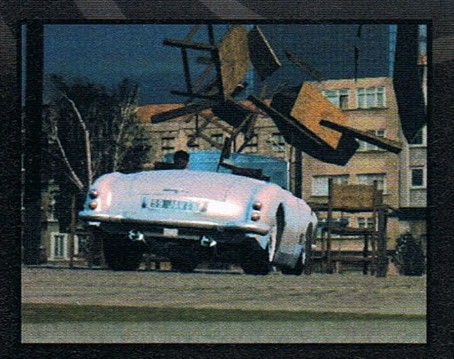


La mítica serie de Reflections parece haber tocado techo en su salto a las consolas de última generación. Pero, por suerte, aún hay más. En unas cuantas semanas veremos hasta qué punto se optimiza la conversión directa a PC en la que se está trabajando. *Driv3r* promete ser una experiencia increíble.


¡La reproducción de las ciudades contiene zonas aún en construcción!


Si vas mirando lo bien hecho que está todo, te puede pasar esto.


¿No te apetece delinquir? Pues nada, a conocer la ciudad un poco.


Podrás montar tus propias películas con el editor de repeticiones.

EN "OLOR" DE MULTITUDES

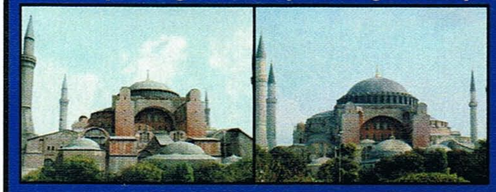
El nuevo *Driv3r* fue presentado hace unas semanas en Madrid con presencia de periodistas de todos los medios imaginables. Martin Edmonson, jefe de desarrollo de Reflections, estuvo haciendo una demostración en vivo de las novedades que encontraremos en el juego. No pasó por alto algunos datos curiosos.

FAMOSEO

Una de las más destacables virtudes del juego pasará un tanto desapercibida en la versión española: las voces de los personajes. Michael Madsen (en la foto) hablará por la boca de Tanner, Mickey Rourke pondrá voz al siniestro Jericó, Michelle Rodríguez y Ving Rhames a la mala malísima y al mejor amigo de Tanner respectivamente... Todo un despilfarro de participaciones famosas que aquí nos perderemos. Pero mira el lado bueno: nos lo perderemos debido al doblaje al castellano de todas las voces y textos.

REALISMO OBSCENO

¿Alguna vez habías visto una reproducción más cuidada de la realidad en un juego? Lo sabemos, es una frase que empieza a sonar tópica, pero también las imágenes que la acompañan dejan poco margen a la duda: fotografías y renders tan idénticos que cuesta adivinar qué imagen es real y cuál la generada por ordenador. Juzga tú mismo.



DE PELÍCULA



Para apoyar comercialmente el lanzamiento del juego, Atari ha tenido la idea de contratar nada menos que a la compañía del director de cine Ridley Scott para que filmase el corto promocional del juego. Puedes bajarte los diferentes capítulos de este corto directamente de www.driv3r.com. ¡No te los pierdas!

podrás conducir casi cualquier trasto con ruedas que se te ocurra, sino también alguno que otro sin ellas. Barcos y lanchas, para ser más concretos.

La casa de Tanner estará situada sobre el agua, en Miami. Podrás moverte por su pisito de diseño a modo de menú y comprobar las llamadas en el contestador o elegir el modo de transporte que prefieras para salir a darte un garbeo: el impresionante Ford Mustang GT 500 de tu garaje, la lancha fuera borda de alta velocidad que hay amarrada en tu pequeño muelle junto a tu piscina...

No es casual que Miami sea una de las ciudades elegidas para ambientar el juego, ya que la posibilidad de hacer uso de canales navegables que se adentran en la ciudad va a ser uno de los aspectos más interesantes del juego. Podrás ir a recoger a alguien en lancha a un muelle y huir con él sabiendo que ningún coche de policía podrá seguiros. O hacer una entrega con tu coche en el puerto y después huir en barco para dar esquinazo a tus posibles perseguidores, entre otras muchas cosas.

Driv3r permitirá un grado de libertad enorme a la hora de resolver los problemas

Todavía es pronto para juzgar de qué modo Reflections ha explotado las posibilidades del avance a pie, en coche, en moto o por mar, pero todo apunta a que se han exprimido los sesos a base de bien para crear situaciones al límite que te obliguen a explorar todas estas opciones de forma dinámica. Al fin y al cabo, estos chicos fueron los que inventaron eso de los juegos de acción en coche, ¿no?

Pero por ahora...

Por desgracia, hasta la fecha sólo hemos tenido ocasión de echarle horas a las versiones de PS2 y Xbox de *Driv3r*. Por la de PC sólo hemos pasado de puntillas y aún se está trabajando en ella, pero parece que las diferencias no van a ir más allá de una adaptación a las resoluciones de pantalla de los compatibles.

Así que, visto lo visto, nos queda la incógnita de si el espléndido juego de consola no va a quedarse algo pequeño con el paso a una plataforma de mayor potencial tecnológico. Como siempre decimos, lo ideal sería que el juego hubiese sido desarrollado para PC y luego "reducido" para adaptarlo a las consolas. Así estaríamos todos contentos. En fin, no se puede tener todo. Pero que conste que si la versión para compatibles está a la altura de su enorme potencial, quizás se trate de un título de acción y conducción capaz de dejar en ridículo a *Mafia, Grand Theft Auto, True Crime,* el primer *Driver...* Y eso son palabras mayores.



SACRED

La llegada de **un nuevo juego inspirado en *Diablo*** ya no debería llamar la atención. Muchos son los que han pretendido calcar la fórmula del juego de Blizzard y **muy pocos** los que **han conseguido un resultado digno**. Pero todo llega, y ***Sacred* tiene todo lo necesario** para rivalizar con el rey en su propio terreno.

Por J. J. Cid



Los conocemos por múltiples nombres, desde juegos de rol *light* o rol de acción a juegos estilo *Diablo*. Son títulos a los que llevamos jugando desde años (tienen un precursor lejano en el clásico *Gauntlet*) y los hemos visto a centenares, todos muy parecidos entre sí. Son planos, sencillos en su mecánica y su planteamiento, pero también son rabiosamente adictivos: una y otra vez, nos mantienen horas y horas pegados al monitor sin saber muy bien por qué. Jugamos, sabemos que continuar nos ofrecerá solo más de lo mismo, pero un impulso irresistible nos empuja a seguir aporreando el pobre ratón en busca de más experiencia, más nivel, nuevas armas, más poder...

Diablos alemanes

Ascaron es la compañía responsable de este nuevo discípulo de *Diablo*. El "homenaje" al demoníaco juego de Blizzard resulta esta vez tan evidente que en absoluto se han esforzado en negarlo. Sus creadores sólo pretenden abrir una nueva vía de evolución para un subgénero que parecía ya muy cerca de su techo. Es decir, que se trata de añadir detalles que aporten nuevos alicientes sin alterar, en lo esencial, la fórmula.

Uno de estos valores diferenciales es que pretenden ofrecer casi lo mismo, pero en mucha mayor cantidad. Es decir, que tendrás muchos tipos de personajes entre los que elegir, grandes posibilidades de evolución, muchos enemigos (muchísimos), enormes extensiones que explorar, innumerables objetos, decenas de búsquedas, diversos personajes no jugadores, un sugestivo modo multijugador y... alguna que otra aportación exclusiva.

En cuanto al argumento, va a acumular tópicos del subgénero de fantasía sin asomo de rubor. El origen de todos los problemas será un nigromante llamado Shaddar al que los moradores de Arcania han condenado al exilio. En venganza, invoca a la Bestia, un ser malévolo y de lo más destructivo al que deberás enfrentarte. ¿Cómo? Pues haciéndote con la única arma que puede derrotarle, por supuesto.

Las ventajas de un planteamiento tan convencional también son muchas: vas a pisar terreno familiar, entenderás de qué va todo y qué hay que hacer en todo momento y te centrarás en los combates, que son lo que de verdad importa. La misión central se irá desarrollando con naturalidad y te dejará tiempo para ir asumiendo los retos secundarios que elijas, todos ellos compensados con objetos singulares o un buen montón de puntos de experiencia.

El reino de Arcania va a ser muy grande y no encontrarás ninguna limitación a la hora de explorar sus recovecos. Dispondrás de libertad total, sólo dificultado por la presencia de enemigos demasiado fuertes o demasiado poderosos para ti en zonas determinadas.

Además, va a ser difícil que te pierdas, ya que las áreas de interés van a estar marcadas desde el principio en tu mapa de aventura. Al no tener que lidiar con la fastidiosa niebla de guerra, sabrás siempre adónde debes dirigirte para realizar tus objetivos. Más fácil, imposible.

En los distintos núcleos de población, podrás interactuar con personajes no jugadores de todo tipo, ya sean armeros, herreros, trabajadores de las caballerizas, maestros de armas o simples transeúntes con una historia que contar y alguna misión que encargarte.

Cuestión de estilo

Si algo sorprende de este juego es su apuesta por las 2D, que empieza a parecer algo fuera de contexto en los tiempos que corren. Sin embargo, los émulos de *Diablo* siguen fieles, en su mayoría, a este sistema gráfico, ignorando el salto a las tres dimensiones que han dado ya casi todos los géneros.

Sacred utiliza la socorrida perspectiva isométrica con los consabidos efectos de trasparencias para no ocultar la acción en ningún momento. El escenario estará creado íntegramente en 2D, mientras que los personajes han sido creados usando modelos tridimensionales. De esta manera, *Sacred* no requerirá de grandes ordenadores. El juego contará con tres niveles de zoom para seguir la acción. Los ordenadores modestos sólo podrán tener problemas de rendimiento en el nivel más alejado.

Este entorno bidimensional va a tener un aspecto magnífico. Los escenarios serán ricos en detalle y los enemigos y personajes van a integrarse francamente bien en ellos. Los modelos de los enemigos también destacarán por su acabado y, en



Algunas de las fases se resolverán con algo de ayuda.



Sólo existe un buen Elfo Oscuro en Arcania. Y podrás manejarlo.

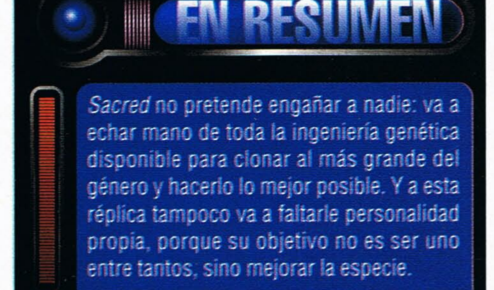


Cada zona de Arcania tendrá un tipo de enemigo característico.



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Ascaron
EDITOR:	FX Interactive
DISPONIBLE:	Julio



EN RESUMEN

Sacred no pretende engañar a nadie: va a echar mano de toda la ingeniería genética disponible para clonar al más grande del género y hacerlo lo mejor posible. Y a esta réplica tampoco va a faltarle personalidad propia, porque su objetivo no es ser uno entre tantos, sino mejorar la especie.



No podían faltar los dragones en un juego como Sacred.


La posibilidad de montar caballos será una de las principales novedades.


Los portales mágicos te ayudarán en los cansinos desplazamientos.

El gladiador será el personaje con mayor pericia en ataques físicos.


No, estos tipos no son clones del Dr. Manhattan.

algunos casos, por su enorme tamaño (los dragones no caben en la pantalla).

Pero por encima de todos los aspectos técnicos, en Ascaron saben que el éxito del juego depende del atractivo de sus protagonistas y de lo intuitivo que sea su manejo. Así, podrás dirigir a seis personajes diferentes, cada uno de ellos susceptible de ser personalizado a tu gusto con los numerosos objetos de inventario disponibles y con diferentes elecciones en su evolución. De esta manera, el jugador decide cómo quiere enfrentarse al juego y su personaje se adaptará a este estilo.

Una de las novedades más llamativas es la posibilidad que tienen los personajes de montar caballos

La interacción con el juego seguirá la tónica marcada por *Diablo II* y facilitará en todo momento la realización de las acciones del jugador. La interfaz pretende ofrecer todas las opciones disponibles tanto en menús desplegables como en teclas de acceso directo.

Una de las novedades más llamativas a primera vista de *Sacred* es la posibilidad que tienen los personajes de montar caballos. Esto permitirá recorrer grandes distancias de forma rápida y cómoda, además de añadir una nueva habilidad al jugador y un nuevo "objeto" que codiciar. Así, dependiendo de tu pericia en el arte de la equitación virtual, tu personaje luchará a lomos de su caballo con más o menos soltura. Estos animales se manejarán como un objeto de inventario más y responderán a valores de fuerza y puntos de vida. Dependiendo de su nivel, el caballo tendrá mayor o menor coste.

Edición española

FX Interactive tiene como máxima editar con todo lujo de detalle los títulos que distribuye y *Sacred* no va a ser una excepción. La edición realizada por la compañía madrileña ofrecerá una portada nueva personalizada para nuestro territorio (creada por Koveck) y un manual completo y bien estructurado. Más aún: el juego se publicará en España totalmente localizado a nuestro idioma (voces y textos). Los diálogos doblados serán únicamente los que tengan que ver con la aventura principal, aunque en un principio se llegó a pensar en doblar todos ellos (cerca de 110.000 palabras).

Un ejemplo de lo cuidado que está siendo el acabado de esta versión española es la escena de vídeo inicial, que incluirá una voz en off no presente en la versión original. En ella, el nigromante nos explicará los antecedentes de la historia que vamos a vivir con la voz del actor que doblaba a Gandalf en las películas de *El Señor de los Anillos*.

COMBINACIONES LETALES

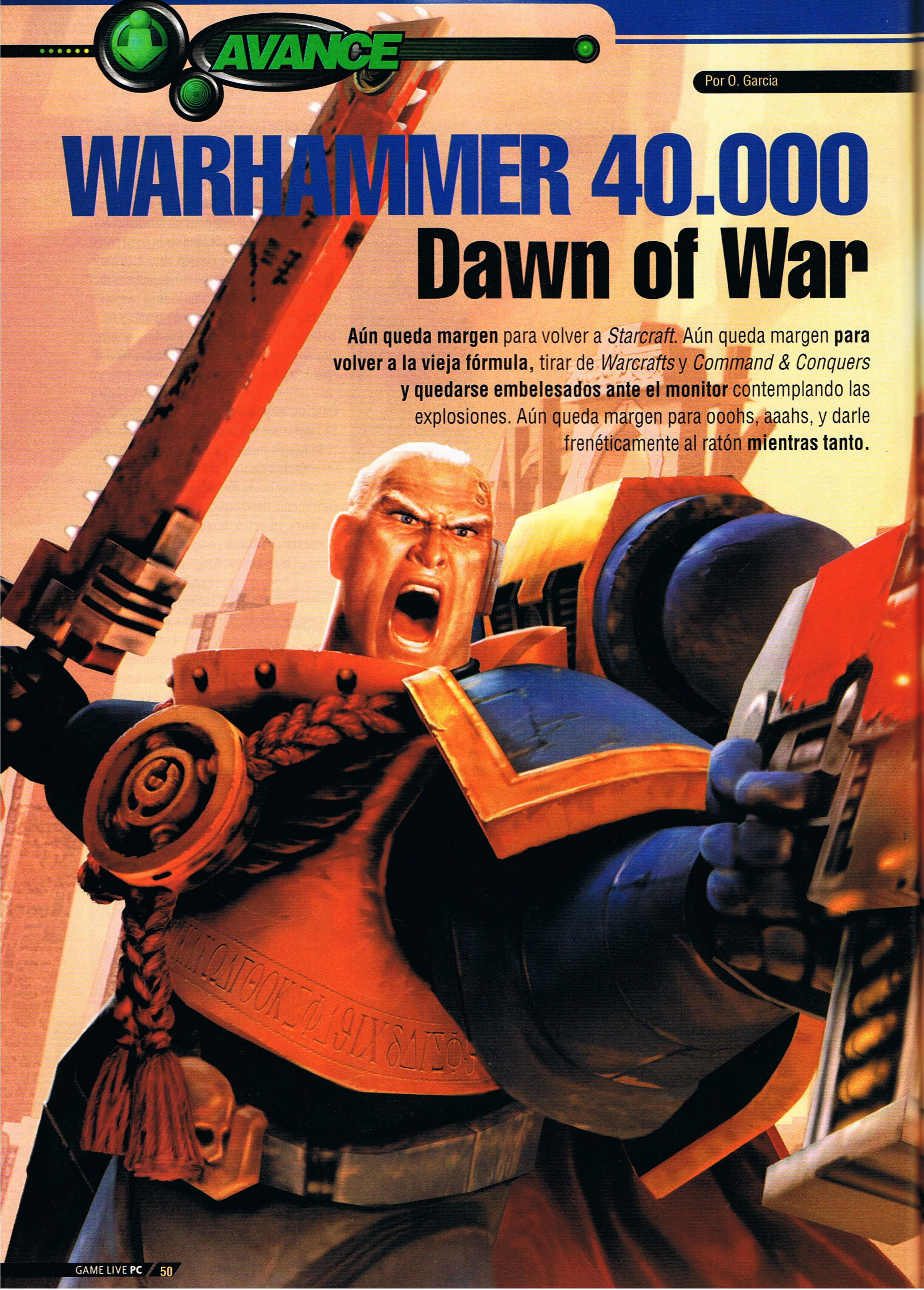
Cualquier jugador de *Diablo II* sabrá que la clave del éxito en niveles avanzados depende de lo bien que seas capaz de usar las habilidades adquiridas. Realizar correctamente una serie de acciones y hacerlas en el orden preciso suele ser necesario para acabar con ciertos enemigos. En *Sacred*, podrás crear un conjunto de acciones y asignarles un botón para que se ejecuten seguidas y en el orden que hayas predeterminado. Para usar estos combos, deberás visitar a un maestro de las artes de combate.



Por O. Garcia

WARHAMMER 40.000
Dawn of War

Aún queda margen para volver a *Starcraft*. Aún queda margen **para volver a la vieja fórmula,** tirar de *Warcrafts* y *Command & Conquers* **y quedarse embelesados ante el monitor** contemplando las explosiones. Aún queda margen para ooohs, aaahs, y darle frenéticamente al ratón **mientras tanto.**





Relic Entertainment dio el campanazo hace ya tiempo con *Homeworld* (1999), un juego que, con su combinación de táctica veloz y gráficos de última generación (en su momento), marcó un antes y un después para la estrategia espacial. Sus secuelas, *Homeworld: Cataclysm* y *Homeworld 2*, lograron mantener alto el pabellón que ellos mismos habían izado. En medio de tanta galaxia, aún tuvieron tiempo para sacar adelante *Impossible Creatures*, otro juego de estrategia en tiempo real, esta vez en tierra firme y con un interesante punto de partida: la combinación de distintas especies de animales para crear las unidades de combate.

De este *Impossible Creatures* es de donde toma prestado el motor la última propuesta de Relic, *Warhammer 40.000: Dawn of War*, un juego que, por encima de todo, apostará por el espectáculo. Estos desarrolladores con base en Vancouver se han esforzado en crear una versión muy mejorada de ese motor con vistas a ofrecer algunos de los combates más vibrantes que se han visto en mucho tiempo. Pero vayamos por partes.

De la mesa al PC

¿Qué es *Warhammer 40.000*? Pues un bonito juego de combates futuristas, con muchas figuras y muchos dados. Para aquellos que no lo conozcan, se trata de un invento de la compañía británica Games Workshop que reúne al mismo tiempo las batallas tácticas entre varias decenas de unidades con la inevitable necesidad de coleccionar y pintar todas estas figuritas para que el espectáculo sea total. Ambientado en el cuadragésimo primer milenio, *Warhammer 40.000* te sumerge en una eterna refriega galáctica en la que marines espaciales, orkos (con k) y varias razas más se aniquilan sin cesar en distintos campos de batalla. Un universo en el que priman las balas, los láseres y los vehículos acorazados, aunque también dotado de una cierta coherencia argumental. Un universo que, en definitiva, no pretende otra cosa que trasladar los habituales cánones de la tradición fantástica a una galaxia ultrabelicosa con el único pretexto de la diversión por la diversión.

Y aquí es precisamente donde apuntan las armas de *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Jonathan Dowdeswell, productor del juego, lo deja bien clarito: "Nuestro principal objetivo es crear un título entretenido, no algo sesudo con infinidad de opciones tácticas y estratégicas". Una declaración de principios a la que nada tenemos que objetar. *Dawn of War* buscará el espectáculo y la accesibilidad siguiendo una fórmula que puso en solfa *StarCraft* y que ahora tiene en *Warcraft III* y *C&C: Generals* a sus máximos exponentes. Si los títulos citados nunca te han hecho disfrutar, mejor mira para otro lado. Pero si disfrutaste, *Dawn*


Dawn of War buscará, ante todo, la espectacularidad en los combates.


Los vehículos resultarán devastadores, aunque no dispondrás de muchos.

BATALLAS AL MILÍMETRO



El *Warhammer 40.000* de mesa cuenta con un gran número de adeptos, sobre todo en los países anglosajones. Su premisa es la mar de sencilla: se trata de adquirir un ejército a partir de un número de puntos determinado y luego mandarlo a luchar contra el otro jugador en un campo de batalla cualquiera. El gancho está en que las unidades se representan con figuritas, de forma que los combates y movimientos se resuelven con un metro y unos cuantos dados de seis. Si además el campo de batalla está adornado como corresponde, el resultado es tan efectivo como resultón.

of War puede ser el juego que esperabas. Así, uno de sus puntales será el aspecto gráfico, aupado por un motor que ahora ofrece fondos prerrenderizados, unidades con miles de polígonos y unos vistosos efectos de luces y explosiones que serán un verdadero regalo para los ojos. Pero son los pequeños detalles con los que Relic ha vestido a las unidades los que acaban marcando diferencias.

La variedad en las animaciones, los cuidados uniformes y armas de los personajes, los salpicones de sangre de las desafortunadas víctimas... Todo esto ayudará a crear una ambientación total que te sumerja en el pandemonio bélico de Games Workshop. Con estos elementos, orkos, guerreros del caos, marines y eldar serán capaces de montar tales pitotes que en más de una ocasión te sentirás tentado a dejarte llevar por el espectáculo visual y observar simplemente cómo se masacran.

Dawn of War buscará el espectáculo y la accesibilidad siguiendo la fórmula de StarCraft

En este sentido, Relic ha aprovechado al máximo la cooperación con la compañía creadora del juego de mesa para traer a la vida el imaginario guerrero del juego. Las armaduras de los marines espaciales, con sus insignias de regimiento y su colorido; los verdosos orkos y sus engendros mecánicos, en ocasiones más cercanos a un abrelatas eléctrico que a una máqui-na de combate, o los altivos eldar, con su impoluta y estilizada tecnología bélica, estarán representados a la perfección.

Por desgracia, también es posible que tanto despliegue gráfico se cobre su precio en carne. Si bien Dowdeswell manifestaba que los requisitos mínimos estarían en un procesador de 1 GHz y una tarjeta de 32 MB, tenemos nuestras dudas razonables de que aun duplicando estos mínimos se logre alcanzar un buen rendimiento en el juego.

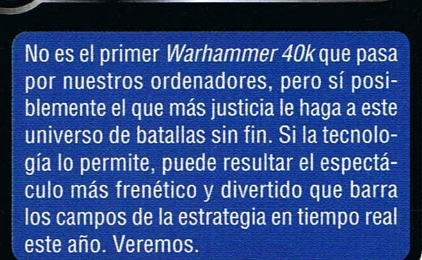
La vieja fórmula

Si hemos dedicado tanto espacio al apartado gráfico y tan poco al sistema de juego se debe en parte a que este último no pretende revolucionar el género. En la habitual línea de la ETR, se tratará de edificar una base que permita ir creando unidades militares como conejos. Eso sí, al menos aquí se ha evitado el trillado campo de la recolección (no habrá



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Relic Entertainment
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

No es el primer *Warhammer 40k* que pasa por nuestros ordenadores, pero sí posiblemente el que más justicia le haga a este universo de batallas sin fin. Si la tecnología lo permite, puede resultar el espectáculo más frenético y divertido que barra los campos de la estrategia en tiempo real este año. Veremos.


Sorprende el nivel de detalle con que se ha traído el universo *Warhammer 40k* a la vida.



Por suerte, todo este caos bélico debería ser fácil de controlar.



Algunos de los vehículos son creación original de los desarrolladores.

CUATRO MÁS UNO

A pesar de que el universo *Warhammer 40.000* cuenta con una docena de razas, de momento en *Dawn of War* sólo veremos a cinco.



MARINES ESPACIALES

El baluarte de la humanidad. Superhombres enfundados en armaduras desproporcionadas y con un arsenal de lo más devastador. Son disciplinados como pocos y su devoción por el Emperador les hace temibles.

ORKOS

Estos bichos con "k" sacados directamente del imaginario tolkiano son tan numerosos como indisciplinados. Muy dados a crear engendros mecánicos surrealistas, su pasión bélica es tal que ni siquiera conocen el concepto "paz".



MARINES DEL CAOS

El Lado Oscuro de los marines espaciales. Surgidos a raíz de una cruenta guerra civil que puso a la humanidad al borde de la extinción, aún hoy siguen lanzando sus incesantes ataques contra el Imperio y su Emperador.



ELDARS

Aunque en su momento dominaron gran parte de la galaxia, ahora son muy poco numerosos. Con todo, siguen disponiendo de algunas de las tecnologías más avanzadas, lo que combinan a la perfección con sus habilidades mágicas.

???

En Relic Entertainment no han querido desvelar cuál será la quinta raza del juego. Nuestra apuesta personal pasa por los tiránidos, unos bichos monstruosos que recuerdan muy mucho a los aliens cinematográficos, aunque los necrones y los eldar oscuros también tienen números.

que talar árboles ni recoger minerales) y se ha optado por esparcir por el escenario varios puntos estratégicos que permitirán aumentar la capacidad de tu ejército.

De esta forma tan sencilla se consigue que el foco de la acción se sitúe no sólo sobre las bases sino sobre estos puntos candentes que, a fin de cuentas, serán los que te permitan contar con un ejército más numeroso. Además, algunos de estos puntos estratégicos, como las reliquias, resultarán indispensables para acceder a algunos de los avances tecnológicos.

A todo esto hay que añadirle algunos ingredientes más propios de la estrategia pausada. Así, podrás reconfigurar tus pelotones asignándoles nuevos soldados y cambiándoles el armamento para que sean más efectivos ante cierto tipo de enemigos. Dotar a una escuadra con un par de lanzallamas, por ejemplo, les permitirá causar estragos entre la infantería enemiga. Otro factor a tener cuenta será la moral. Si una unidad sufre varias bajas entre sus filas es posible que se venga abajo y que su eficacia en combate disminuya enormemente. Algo que un líder podría evitar (o, al menos, paliar).

Además, los desarrolladores han tomado prestado del juego de mesa un elemento como la cobertura, que no es otra cosa que añadir o restar posibilidades a la hora de ser alcanzado. Así, un pelotón que se mueva campo abierto será vulnerable, mientras que otro que se esconda en unos matorrales o entre unos árboles mejorará sus posibilidades de supervivencia.



Cuanto más se acerque la cámara, mayor será el número de polígonos.

¿Menudo lío?

Ante tantas opciones y con una jugabilidad tan frenética, no es de extrañar que te asustes creyendo que las batallas se convertirán en un infierno incontrolable. ¿Cómo manejar si no a cientos de unidades en pantalla, controlando su armamento y su moral, sin caer en el caos? Pues muy sencillo: introduciendo otra característica propia del juego de mesa, la gestión mediante escuadras. Bastará con hacer clic sobre uno de los personajes de un pelotón para controlarlo por entero. De esta manera, y con una interfaz simplificada al máximo, se evitará caer en el sálvese quien pueda.

El resto del juego ya avanzará por campos más manidos. El árbol tecnológico con los consiguientes avances repartidos en cada edificio, las habilidades especiales de los héroes... Pero lo dicho: no esperes de *Dawn of War* un sistema revolucionario. Es sólo cuestión de relajarse y disfrutar del espectáculo.

FLAT-OUT

¿Preparado para un verdadero desmadre sobre ruedas? Ponte al volante de *Flat-Out*, un juego de carreras que te invita a echarte una risas probando diferentes modalidades estilo derby. Estos americanos...

Por C. Robles

A veces de lo que se trata es simplemente de ser el primero en completar tres vueltas a un circuito. Da igual si tomas un camino u otro, si atajas atravesando colinas o si vas por donde los demás como un buen chico. Otras veces de lo que se trata es de dar vueltas alrededor de un circuito circular con la esperanza de tener el coche en funcionamiento cuando todos los demás se hayan destrozado entre sí. Y otras, de lo que se trata es de ganar por las buenas o por las malas, destrozando a quien se te ponga por delante como mejor te parezca. ¡Aquí vale todo, amigos!

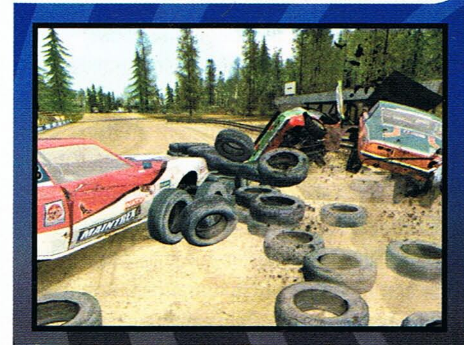
Si llevas ya más de media década jugando con tu ordenador a títulos de carreras de todos los pedigríes, es más que probable que te suene una saga llamada *Destruction Derby*. ¿Sí que lo recuerdas? No es para menos: si bien el primer *DD* pasó relativamente desapercibido, la secuela fue un auténtico boom comercial, el gran despegue creativo de la compañía Reflections, que pasaría después directamente a desarrollar *Driver*.

Bien, pues todo este rollo no es gratuito. Te lo hemos soltado porque, si tuviste el placer de probar alguna vez *Destruction Derby 2*, lo que encontrarás en *Flat-Out* vendrá a parecerte más de lo mismo. Lo mismo, pero con los gráficos a la última y todos los efectos que se utilizan hoy en día: destrozos impresionantes, chispas, escenarios interactivos, humo, polvo, partículas...

Que empiece la juerga

Con juegos como éste, no resulta nada fácil ver dónde acaba la carrera y empieza la juerga. La acción es tan frenética que no tendrás tiempo ni de comprobar, mirando a la esquina de la pantalla, en qué vuelta o en qué posición estás ya. Ya sea porque persigues a otro coche o a un grupo y te despista ver que cada cual toma un camino al llegar a una bifurcación, o porque vas solo en cabeza y no encuentras ese atajo que jurarías haber visto en la vuelta anterior para ahorrarte un par de curvas imposibles. Vamos, que tanto si vas solo como mal acompañado, no tendrás un segundo para distraerte.

Incluso nos atreveríamos a decir que la interactividad de los escenarios es, probablemente, la característica que más personalidad va a darle al juego. Si, por ejemplo, te estampas en una curva contra el muro de neumáticos de protección del exterior, dichos neumáticos saltarán por los aires y



La variedad de circuitos, coches y estilos de carrera darán juego para rato.

DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Bugbear Entertainment
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Septiembre



Un juego que huele a América profunda por los cuatro costados. Estos yanquis tienen una forma un tanto peculiar de divertirse, pero no está de más desmelenarse un poco de vez en cuando. Sobre todo si se nos pide que lo hagamos al volante de un imponente *muscle car* de más de 500 caballos de potencia.



Las salidas suelen ser un momento accidentadillo...



La suciedad que despiden los coches no podría ser más realista ni molesta.



Si tienes un accidente frontal, tu cuerpo saldrá despedido por el parabrisas.

se desperdigarán por toda la pista. De este modo, cuando vuelvas a pasar por allí en la vuelta siguiente, las dichosas ruedas que verás por todas partes te distraerán e incluso puede que te impidan ver con claridad por dónde transcurre la pista y te salgas del camino.

O también puede darse el caso de que los destrozos de otro te vuelvan loco y no sepas qué demonios hacer para esquivar un montón de bidones esparcidos a lo ancho de todo el piso. Necesitarás unos buenos reflejos para enfrentarte con éxito a la sorpresa que te esperará después de prácticamente cada giro.

Pero la libertad de movimiento y la ausencia de reglas también te darán más de un quebradero de cabeza. ¿Te imaginas ir en primera posición en la recta final y que de repente aparezca en el aire un coche adversario que salta por encima de ti y gana la carrera? Algo improbable, pero posible. Los dichosos coches dirigidos por la CPU tomarán atajos sin parar. En cuanto tengan ocasión de embestirte y echarte fuera de la pista, no se lo pensarán. Y claro, si jugar contra los vehículos controlados por la CPU ya resulta así de sucio y antideportivo, imagínate cómo será el modo multijugador en el juego definitivo contra humanos tan abyectos como tú.

No tendrás tiempo ni de comprobar en qué vuelta o en qué posición estás

¡Más potencia!

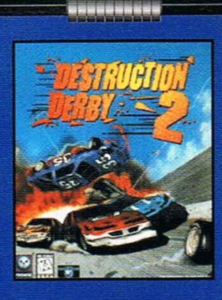
Por último, falta destacar la variedad de coches, estilos de carrera y campeonatos de *Flat-Out*. Desde un sencillote Chevrolet Caprice a un Plymouth Roadrunner (el mítico "correcaminos", uno de los coches más grandes y potentes de la historia del automóvil), pasando por bestias tan potentes como el Challenger de Dodge o el AMX de AMC. Bestiales. Todos listos para ser destrozados con un realismo gráfico espeluznante.

Vamos, que te puedes ir preparando para disfrutar de la chabacanería hecha juego. *Muscle cars* de los 60 y 70, carreras típicas de los 80, guiños a los clásicos del automóvil virtual de los 90... Y todo embutido en un juego pensado para ordenadores del siglo XXI. Tanta evolución, para acabar repartiendo mamporros sobre cuatro ruedas. ¿A que pinta bien?



El juego promete un gran nivel en el apartado gráfico.

RETORNO AL PASADO



***Destruction Derby 2* (1996) hizo historia con su estilo de conducción cafre y sin mayores pretensiones. La diversión del juego de Reflections no sólo se basaba en correr, sino que las colisiones y las malas artes también jugaban un papel crucial. De hecho, algunos modos de juego incidían plenamente en estos últimos aspectos. Era la máxima expresión del todo vale en aras de la espectacularidad. Si no tuviste ocasión de probarlo, asegúrate de echar unas partiditas a *Flat-Out* cuando esté listo, porque carreras así son difíciles de ver.**

GTR FIA GT Racing Game

Esto es lo que pasa cuando un reputado **piloto de carreras** de turismos **se pone manos a la obra** para crear su propio juego, con su propia desarrolladora y su propia licencia oficial de la FIA. **Un juego serio**, riguroso **y de** una **dificultad** ¿tal vez **infernal**?



Por C. Robles

Puede que al ver las imágenes del juego de este artículo te digas, "vaya, otro juego de carreras como los de siempre". Pues te equivocas: si algo nos ha quedado claro tras probarlo es que va a ser diferente, y mucho. Distinto a cuanto has visto, probado, jugado o pensado hasta ahora. Y que quede claro que hemos dicho distinto, no mejor. Ni peor, claro.

Estamos hablando del primer juego del grupo de desarrollo SimBin, con sede en Suecia y creado por profesionales de diversas especialidades relacionadas con el mundo del motor: pilotos, expertos en tecnología y mecánica, patrocinadores, asistentes de la FIA, programadores de simuladores oficiales... Verdaderos expertos en la materia, vaya. Eso, en un principio, debería parecer una gran ventaja a la hora de dar forma a un juego de carreras, ¿no?

Mucha realidad

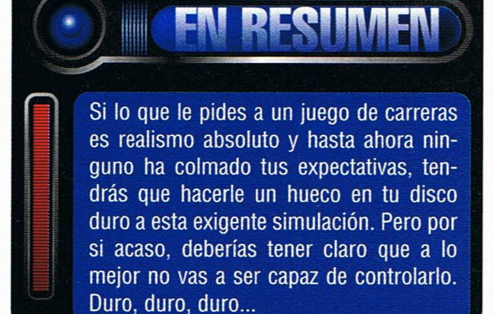
Este juego promete una auténtica marea de realismo, o tal vez deberíamos decir un realismo que marea. Para que te hagas una idea de hasta qué punto se ajusta *GTR* a la conducción real de los coches del campeonato mundial de GT, intentaremos resumirlo en una sola frase aunque sea algo larga: con todas las asistencias activadas y todas las ayudas al máximo, *GTR* resulta hoy por hoy más difícil que ningún juego de carreras que hayas probado antes con todas las asistencias desactivadas y todas las ayudas al mínimo. ¿Te haces una idea de cómo puede ser este juego con la configuración por defecto? ¡Incontrolable! A menos que seas un piloto profesional con varios títulos GT en tu zurrón, claro.

Y aquí es donde nos ponemos de rodillas y rezamos, claro. Porque aquí unos servidores hemos conducido alguna que otra vez un 911 Turbo y podemos prometerte que ni de broma es tan difícil (¿imposible?) pilotarlos. Claro que es más complicado que conducir un coche de calle, pero no imposible, demonios. Desde luego, para conducir uno no hace falta superar con éxito una serie interminable de opciones y menús capaces de marear al más rápido de los lectores. Pero en *GTR*, la cosa va a complicarse hasta límites impensables. Incluso podemos decir sin temor a equivocarnos



DATOS

GÉNERO:	**Carreras**
DESARROLLADOR:	**SimBin Development Team**
EDITOR:	**Por determinar**
DISPONIBLE:	**Por determinar**



EN RESUMEN

Si lo que le pides a un juego de carreras es realismo absoluto y hasta ahora ninguno ha colmado tus expectativas, tendrás que hacerle un hueco en tu disco duro a esta exigente simulación. Pero por si acaso, deberías tener claro que a lo mejor no vas a ser capaz de controlarlo. Duro, duro, duro...



La conducción de los vehículos será muy exigente.



¿Has conseguido completar una vuelta? ¡Entonces no te pierdas la repetición!



Sólo con esta vista podrás ver que está activado el limitador de velocidad.

que conducir el más complejo y delicado coche de carreras ha de ser considerablemente más fácil que controlar este juego con la configuración por defecto.

De ahí nuestros rezos a SimBin. Estamos convencidos de que, si redujeran la dificultad del control y la cantidad de menús y opciones a un 10% de lo que hemos encontrado en la versión preliminar que nos han enviado, ya "casi" no le sobraría nada.

Por lo demás...

Al parecer, todo lo que tiene *GTR* de dificilísimo, completísimo y oficialísimo, le va a faltar a nivel tecnológico... a menos que lo resuelvan antes de editarlo. Gráficamente, la versión que hemos probado no sorprende lo más mínimo. De hecho, tiene el aspecto de cualquier juego de carreras de turismos de la pasada década, nada destacable.

El movimiento de la cámara subjetiva puede resultar muy creíble, eso sí, porque realmente produce la sensación de que la cabeza se te va hacia atrás al acelerar y hacia delante al frenar, etc. La física de los coches (cuando consigues controlarlos durante más de cinco segundos sin pegártela contra las vallas de contención del exterior de la pista) también te parecerá un elemento a destacar, con vibraciones y amortiguaciones muy verosímiles. Pero vaya, por lo demás... Siempre queda la posibilidad de que la cosa mejore en cuanto a tecnología en la versión final y se suavice considerablemente la dificultad del control, el juego, los menús y demás. Sin embargo, tratándose del juego de una compañía cuyo gran activo es lo profesional y especializado de su equipo en lo que a carreras de turismos se refiere, nos parece poco probable que renuncien a toda esa capacidad para la reproducción realista en pro de una mayor jugabilidad.

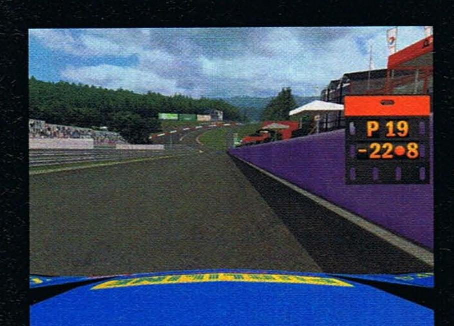
GTR resulta hoy por hoy más difícil que cualquier juego de carreras que hayas probado antes

Si alguna vez eres capaz de ganar una carrera en un juego así, podrás irte a dormir por la noche con la satisfacción de saber que, como mínimo, eres diez veces mejor piloto que Fernando Alonso. A ése nos gustaría a nosotros ver jugando a *GTR*, y no a esas niñerías con las que se entretiene en la PlayStation.

EL INFIERNO EN MENÚS

Que si controles del coche, que si controles avanzados, que si controles de cámara, que si controles de esto y lo otro...¡Pero si tardamos más de diez minutos en darnos cuenta de que el dichoso coche no aceleraba porque tenía, por defecto, activado el limitador de velocidad para circular por el área de boxes! Y claro, tardamos otros diez minutos en encontrar el dichoso botón para desactivar el limitador y poder meter segunda... Este juego promete ser duro de pelar, y sus menús (a menos que los depuren de alguna manera) van a darle un grado de dificultad añadido.





El diseño de los circuitos es muy realista, pero gráficamente pobre.



Activar el limitador para tomar las curvas es un truco demasiado sucio...



Diversas partes del coche pueden salir despedidas tras una colisión.

¡¡¡SONIDOS REALES EN TU MOVIL!!!

POLIFONICOS envía POL20 un espacio y código del polifónico al 7808 O LLAMA AL 806 41 69 90

TOP 20

84680	DRAGOSTEA DIN TEI	O-zone/haiducii
84267	Buleria	David Bisbal
84440	El señor de los anillos	Tema principal
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
84519	LEFT OUTSIDE ALONE	Anastacia
84446	Cara al sol	Himno
82172	Barcelona	Himno oficial
84520	OYE EL BOOM	David Bisbal
84252	HEY YA nuevo	Outkast
84652	My band	D12 & Eminem
80017	Mision Imposible	Film
84068	DU HAST	Rammstein
84432	Fuente de energia	Estopa
83188	Real Madrid	Himno oficial
84428	Asturias	Melendi
80025	The Simpsons	Theme
84203	Dos gardenias	Latin lovers
83808	Himno de España	Himno
80726	No woman no cry	Bob Marley
80143	La Pantera rosa	Theme

DISCO Y DANCE

83228	Samba Adagio	Safri Duo
83814	Satisfaction	Benny Benassi
84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
80093	Equador	Sash
84226	Cafe del mar	Energy 52
80056	Insomnia	Faithless
83675	Flight 673	DJ Tiesto
80642	Enjoy the silence	Depeche Mode
83786	Desenchantee	Kate Ryan
80067	Belissima	DJ Quicksilver
83863	Fallin high	Safri Duo
81664	Children	Robert Miles
80041	Heaven	DJ Sammy feat. Yaron
83661	Axel F 2003	DJ Murphy Brown
83580	Weekend	Scooter
81684	Mundian to bach ke	Panjabi Mc
84572	Infected	Barthezz
84263	Traffic	DJ Tiesto
82361	Chihuahua	Dj Bobo
80197	Sandstorm	Darude
84573	Alone	Lasgo
84787	BESO EN LA BOCA	Axe Bahia

POP-ROCK

80239	Final Countdown	Europe
83584	Bring me to life	Evanescence
80293	Its my life	Bon Jovi
83662	Crazy in love	Beyonce & Jay Z
84204	In the shadows	The Rasmus
80062	In The End	Linkin Park
84061	SHUT UP	Black eyed peas
80472	Every breath you take	The Police
80217	Satisfaction	Rolling Stones
84364	TOXIC	Britney Spears
84211	Hit that	The Offspring
83918	Where is the love	Black eyed peas
84248	Losing my religion	REM
83885	Numb	Linkin Park
84215	Baby boy	Beyonce
80831	Jammin	Bob Marley
80150	Bitter sweet symphony	The Verve
84247	Feel	Robbie Williams
84421	With or without you	U2
80078	Billy Jean	Michael Jackson
83586	Somewhere I belong	Linkin park
84465	Are you gonna be my girl	Jet
84553	Hey mama	Black eyed peas
84518	First day of my life	The Rasmus
83585	Libertine	Kate Ryan

NOVEDADES

84641	Un millon de euros	El arrebato
84640	Sounds like a melody	Alphaville
84637	Enola gay	OMD
84631	Home	Simply red
84630	Invaders	Iron Maiden
84629	The logical song	Supertramp
84628	Funeral song	The Rasmus
84627	Freewheel burning	Judas priest
84626	Tainted love	Marilyn Manson
84623	Zwitter	Rammstein

TOP CINE Y TV

83883	Fraggle Rock	Television
84067	El Exorcista	cine
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
80096	Pulp Fiction	Film
80044	Rocky	Film
80125	Mortal Kombat	Film
80108	Benny Hill	Theme
84437	Shin Chan	Sinosuke
84433	Nos vamos a la cama	Los lunis
83834	La abeja maya	Televisión
83658	Star Wars	John Williams
80174	Expediente X	Television
80043	The Terminator	Film
80024	The Matrix	Film
84207	El Padrino	Cine
80065	Friends	Theme
80091	20th Century Fox	Film
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
80014	James Bond	Film
80074	El equipo A	Theme
83866	Bajo del mar	La sirenita
80131	Buffy Cazavampiros	Theme
80194	Dirty Dancing Time of Life	Film
80023	Austin Powers	Theme
80195	Angel	Theme
82054	Ain´t no mountain high enough	Movistar
80285	Angeles de Charlie	Theme
80238	Indiana Jones	Film
80336	MacGyver	Theme
84231	Bar coyote	Cine
83648	La familia Munster	Televisión
83884	El principe de Bel air	Television
83850	Las Tapitas	Anuncio ONCE
80048	El coche fantastico	Television
84759	Gladiator	Cine
84206	Moon river	Desayuno con diamantes
83836	Heidi	Televisión
84266	May it be	El señor de los anillos
84696	7 vidas	Television
84724	El bueno, el malo y el feo	Henri Mancini
83837	Cocacola	Anuncio
80083	Looney Tunes	Theme

HIMNOS

83809	Guardia Civil	Himno
84094	Himno de riego	Republica
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
83477	Himno de Valencia	C. Valenciana
84490	Asturias patria querida	Himno Asturias
84436	Centenario Real Madrid	Himnos
84489	Els segadors nuevo	Himno
84362	Champions League	Himno
82190	Betis	Himno oficial
84494	La internacional	Himno
83258	Sevilla F.C.	Himno oficial
84492	Himno de Galicia	Himno
84487	We are the champions	Queen
84058	Himno Fallero	Comunidad Valenciana

DE TODO UN POCO

84289	Zankoku na tenshi no thesis	Evangelion
84290	To Zanarkand	Final Fantasy 10
84312	Intro	Final Fantasy 10
84295	Hikari	Kingdom heart
84326	Boss	Final Fantasy 7
80001	In Da Club	50 Cent
80002	Lose Yourself	EMINEM
80269	Freestyler	Bomfunk MCs
80045	Without Me	EMINEM
84202	Telefono antiguo	Sonido
83737	Dragon Ball Z	
83731	metal Gear Solid 2	
83739	Final Fantasy	
82982	Paquito chocolatero	Julio Madrid
83950	Moonlight shadow	Mike Oldfield
80406	Take on me	A-HA
80485	Imagine	John Lennon

ÉXITOS ESPAÑOLES

82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
84090	Tengo	Queco
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83796	La madre de Jose	El canto del loco
84216	La costa del silencio	Mago de Oz
82886	Ni más, ni menos	Los Chichos
84426	Abre tu mente	Merche
84720	LOLA	Pastora
84760	Obsesion	Aventura
84744	MALO	Bebe
84034	Uno mas uno son siete	Fran Perea
83856	20 de en[nuevo]	La oreja de Van Gogh
84531	La chica de la habitacion de...	Fran Perea
82740	Maldito D[nuevo]e	Héroes Del Silencio
83902	Son de amores	Andy y Lucas
83599	Papi chulo	El chombo
84500	Te quise tanto	Paulina Rubio
84057	En tu cruz me clavaste	Chenoa
82004	A Dios le pido	Juanes
82430	Devuélveme la Vida	Antonio Orozco
84731	LA VIDA AL REVES	Fran Perea
83604	Loca	Malena Gracia
84734	INSOPORTABLE	El canto del loco
82364	Chiquilla	Seguridad Social
84733	RETORCIENDO PALABRAS	Fangoria
84586	AL MENOS AHORA	Nek
84475	Soy lo que me das	Chenoa
84042	Ratoncitos colorados	Andy y Lucas
82247	Cannabis	Skape
84730	Dame de esa boca	Cafe Quijano
82448	Dolores Se Llamaba Lola	Los Suaves
82835	Miénteme	D. Bisbal y E. Gadel
83290	Sin Miedo a Nada	Alex Ubago & Amaia
83598	Mariposa traicionera	Mana
84532	Ya nada volvera a ser...	El canto del loco
84439	Para llenarme de ti	Ramon
84538	Ni una lagrima mas	David Bustamante
82284	Color Esperanza	Diego Torres
83933	Rosas	La oreja de Van Gogh
84191	Una noche con arte	El arrebato
84642	Angel malherido	El barrio
83914	No es lo mismo	Alejandro Sanz
81689	Rosas y espinas	David Bisbal
84603	La danza del fuego	Mago de oz
84682	Cuentale al alba	El barrio

LOS MÁS PEDIDOS

82012	A Little Less Conversation	Elvis Presley
84233	La historia interminble	Cine
80270	Forest Gump	Film
80095	South Park	Theme
82876	My Heart Will Go On (Titanic)	Celine Dion
83835	Star Wars	Intro
82813	Mi Jefe	Mojinos Escozíos
80249	Futurama	Theme
84225	Stunt 101	G-Unit
84268	Embrujadas	Television
84584	Able to love	Benny Benassi
84596	Tanzen	Gigi D´agostino
84451	Ramp (The logical song!)	Scooter
84461	Tour de France	Kraftwerk
84470	The model	Kraftwerk
84473	Happy Valentines day	Outkast
80189	Titanic V2	Film
80338	A night at the Roxberry	Film
80408	Star Trek - Voyager	Theme
80554	One more time	Daft Punk
80687	Halloween	Film
80704	Eduardo Manostijeras	Film
80729	Conan the Barbarian	Film
80810	Greatest American Hero	Theme
81685	Tu es foutu	In-grid
80080	Grease	Film
80120	Ace Ventura	Film
80134	Inspector Gadget	Theme
80138	Hedwigs Theme	Harry Potter
80168	Axels Theme	Film

SONIDOS REALES PARA USAR COMO TONO EN TU MÓVIL

77022	Cámara de fotos	77021	Burbujas
77016	Codigo morse	77035	Cristal se rompe
77013	Computadora	77028	Electricidad
77030	Intel inside	77020	Explosión
77014	Modem	77041	Explosión 2
77015	Morse SOS	77031	liquido
77012	Ondas	77038	Pistola 9 mm
77018	Teléfono antiguo	77034	Puerta se cierra
77017	Tuning radio	77036	Tormenta
77019	Aplausos	77037	Trueno
77039	Ataque aereo	77011	Beso
77040	Avión cayendo	77115	Estoy a punto...
77023	Beep beep	77006	Gemidos
77029	Gong	77010	Gemidos 2
77033	Pies de picapiedra	77009	Gemidos rapidos
77025	Reloj de cukoo	77008	Oooh
77024	Sale corriendo	77007	Orgasmo
77027	sonido dibujos	77082	Aleluya
77026	Torno de dentista	77067	Charleston
77049	Bocina de tren	77069	Diexeland jazz band
77042	Coche arrancando	77073	Football marching band song
77043	Coche de bomberos	77080	Indios americanos
77044	Frenazo	77107	Louis Amstrong
77045	Harley Davidson	77104	Musica de circo
77046	Helicoptero	77097	Música militar americana
77047	Sirena de barco	77092	Opera
77048	Sirena de policia	77101	The entertainer
77050	Tren pasando	77105	Toque militar
77062	Buho	77000	20th Century Fox
77063	Burro	77001	El gordo y el flaco
77065	Caballo	77003	Good morning Vietnam
77064	Caballo relinchando	77002	Grito de Tarzan
77106	Cazando al pavo	77004	Hasta la vista Baby
77066	Cerdo	77055	Karate
77068	Chimpace excitado	77032	Pepsi años 50
77070	Elefante	77005	Sonido THX
77072	Focas	77052	Erupto bruto
77071	Gallinas	77053	Estornudo
77075	Gallo	77054	Hello!
77074	Gallo cacareando	77056	Niño llorando
77076	Galope de caballo	77057	Niño llorando 2
77077	Gato enfadado	77058	Pedo
77078	Gato maullando	77091	Risa de Thriller
77079	Gato ronronea	77059	Risa malvada
77095	Insectos volando	77060	Risa tonta
77088	Jaguar	77051	Vomito
77085	Leon	77061	Yehaw
77096	Leon rugiendo	77103	Perro ladrando
77093	Lobo	77113	Rana
77099	Lobo 2	77109	Raton
77108	Lobo 3	77102	Ruidos de jungla
77111	Lobo 4	77089	Serpiente cascabel
77094	Lobo triste	77090	Tigre
77087	Loro	77083	Vaca
77086	Mosquito	77110	Vaca 2
77084	Oso	77114	Vacas
77100	Pajaro de jungla		
77081	Patos		
77112	Perro de guardia ladrando		



TE CONFIGURAMOS EL MOVIL PARA QUE PUEDAS RECIBIR TODO EN TU MOVIL::: ENVÍA CONFIGURAR al 7494 SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QU

*Mov. compatibles: POLIFONICOS: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735; Lg: b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Motorola: c550, mpx200, T720, T720i, V600; Nokia: 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, x100, x400; Sharp: gx10, gx20; Siemens: a60, c60, c62, m55, mc60, s55, sl55, sx1, u10, u15; Sonyericsson: p800, p900, t610, t618, t630, z1010, z200, z600; Tsm: tsm400. IMÁGENES: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735; Lg: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, Panasonic: gd87, x70; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400; Sharp: gx10, gx20; Siemens: a60, c60, c62, m46, mc60, s55, sl55, st55, sx1, u10, u15; Sonyericsson: p800, p900, t618, t630, t68, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 7700, 8910i, N-Gage; Panasonic: gd87, x70; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400; Sharp: gx10, gx20; Sie 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; Samsung: sgh-s100; Sharp: gx10, gx20; Siemens: m50, m55, mc60, mt50, s55; Sonyericsson: p800, t610 Polifónicos, mms y juegos necesitan varios sms para su descarga. WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS

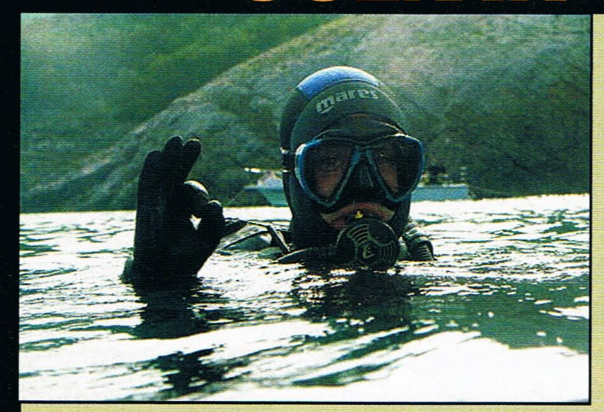
ANÁLISIS A LA CONTRA

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Ya lo dice el refrán: "No hay juego malo si tiene licencia detrás". Ni el más chapucero de los plataformillas de andar por casa suspenderá en una revista de juegos si es la adaptación de la película tal, la serie de televisión cual o el libro ese de espada y brujería que a todos les suena pero nadie ha leído. Harry Potter tiene libro, peli, pronto serie (ya veréis) y si nos descuidamos tendrá hasta una plaza dedicada en el centro de Londres.
Poco importa que luego te dure una tarde, que te vaya a tirones o que sea más repetitivo que la sopa de ajo: es un Harry Potter (¡otro!) y es como el libro y la peli, sólo que interactivo. Pues no, señores, yo ya me he quitado aquello de la mitomanía, que es cosa muy mala, y aunque me gusten las aventurillas las quiero buenas, largas y, si puede ser, con algo de imaginación. Si *El prisionero de Azkaban* no fuese un *Harry Potter*, sino un *Mortadelo* o un *Anacleto, agente secreto*, no llamaría la atención ni a los hermanos pequeños de los que lo han hecho.
Balthus Dire (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Tras la tempestad, viene la calma. Este mes ha sido de aquellos en que levantarse por las mañanas para venir a la redacción ni siquiera parece un drama. Lástima que... en fin, lean, lean.

Sánchez con traje de buzo. La reina de los mares.

Faltan cuatro semanas:

Sánchez empieza el mes bucea que te bucea en la cala privada que se acaba de comprar con lo mucho que gana analizando juegos y lo mucho que ahorra. El muchacho se ha dado un hartón de pescar sepias, chipirones y restos de naufragio. Qué bien viven algunos.

Faltan tres semanas:

Nava supera su enésima crisis de identidad. Que si la revista no le llena, que si él está llamado a empresas mayores... Patrañas: tú te quedas, como todo el mundo, que aquí juramos por *Grim Fandango* bendito que íbamos a sacar un *Game Live* mensual durante al menos 20 años y en eso estamos. Faltaría más.

Faltan dos semanas:

Garcia se marca un tanto de órdago con los jerifaltes de nuestra poderosa editorial: se le ha ocurrido un nombre muy moderno y muy chulo para rebautizar la compañía ahora que toca hacerlo. No sólo le han comprado la idea, también le han prometido un fin de semana gratis en un balneario. Ya te contaremos.

Falta una semana:

Un abrazo para Valverde, que ha sufrido una desgracia familiar. No damos más detalles por respeto a la intimidad del interesado, pero queríamos decirle en esta sección que es uno de los nuestros y que puede contar con nosotros para lo que sea. Ánimo, compañero.

Hora cero:

Paramos un par de horas para ver en directo (que no en vivo) el enésimo ridículo de esos futbolistas de saldo que llevan la palabra España en la camiseta. Nuestros vecinos del Atlántico se acaban de merendar crudos a esa cuadrilla de cojos. Esta vez no hay excusas que valgan, sólo mucho miedo y muy poco sentido del ridículo.

JUGADORES HABITUALES



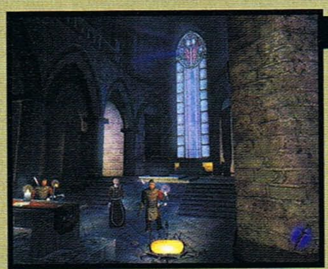
EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Buenos son los que se parten la cara por nosotros, feos los que hacen cosas que están feas y malos los que incordian, no te respetan o, en líneas generales, se portan mal. Ése es el criterio. Y éstos, nuestros nominados del mes.



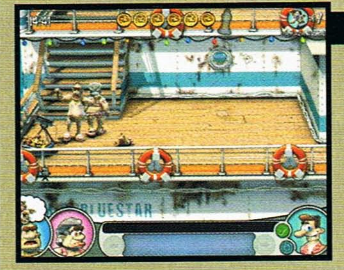
EL BUENO

No sé si hemos dicho esto alguna vez, pero buenos fueron los soldados aliados de la Segunda Guerra Mundial, esos chicos de Oklahoma o de Newcastle que cruzaron algún que otro mar para traer la democracia a nuestros vecinos del norte. En *Soldiers*, vuelven a ser los héroes de la función.



EL FEO

Cuando un cleptómano se olvida de resolver su problema y hace de él una profesión, estamos ante un ladrón profesional, ya sea de guante negro o blanco. Garrett, el protagonista de *Thief: Deadly Shadows*, es un ladrón con todas las letras, como muy bien indica (aunque sea en inglés) el juego que protagoniza. Y robar está feo, señores.



EL MALO

El protagonista de *Un vecino infernal 2*, más que malo, es un cretino, un borde y un tío insufrible. Puede que una juerga intempestiva de vez en cuando sea tolerable (ya se sabe que los jóvenes son gente algo ligera de cascos, pero sin mala intención), pero lo de este gamberro es puro sadismo y ganas de incordiar. Un pieza.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.



Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.



Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.



Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.



Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.



Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.



Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.



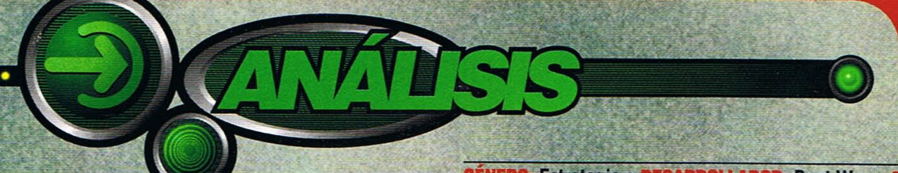
Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?



Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.



Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Best Way • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +12

SOLDIERS
Heroes of World War II

Una ración extra de Segunda Guerra Mundial hecha juego. **Esta vez**, el guiso bélico **incluye algo de estrategia táctica** y discretos apuntes de acción directa. **Toda una experiencia** para los amantes de los vehículos, los inventarios bien surtidos, los pequeños grupos y la guerra sin cuartel **desde el primer segundo**.

Por J. Font



Codemasters hizo una breve incursión en la estrategia espacial con *Perimeter*, pero ahora vuelve a poner los pies en la tierra con este juego cuyo pretexto es homenajear a los soldados aliados que desembarcaron en Normandía hace 60 años. Y no se quedan ahí los homenajes, porque *Soldiers* rinde también pleitesía al mejor juego de estrategia español hasta la fecha, *Commandos*.

Como en el título de Pyro, manejas a un puñado de hombres con características más o menos complementarias, aunque esta vez la forma de ir resolviendo situaciones es algo más flexible y dinámica, más en la línea de la estrategia en tiempo real. El juego se ha inspirado en una serie de acciones concretas (y no muy conocidas) de la guerra del 39. El pretexto histórico tiene una importancia relativa, pero sí tiene su peso la detallada recreación de uniformes, vehículos y armas.

Esto es la guerra

Soldiers ofrece campañas para cuatro de las naciones que participaron en la guerra: americanos, ingleses, rusos y alemanes. Cada una de estas series de misiones cuenta con un guión que las enlaza entre sí, lo que facilita la inmersión. Además, los objetivos de la misión van actualizándose. Esto, sumado al estilo de juego cauteloso y lento de *Commandos*, hace que *Soldiers* dure un buen puñado de horas a pesar de que las campañas cuentan con un número limitado de misiones.

Una vez en partida, debes tener en cuenta

¡CÚBREME!

***Soldiers* es un juego de equipo. No dejes que tus unidades afronten solas el peligro y aprovecha lo que encuentres en el escenario.**



DELEGA
A veces basta con desplegar las unidades y dejar que la IA se haga cargo de ellas. De este modo, puedes realizar coberturas para avanzar con seguridad.



RECICLA
Si tienes una caja de herramientas, puedes arreglar cualquier vehículo del escenario que no esté totalmente destrozado. Aunque sea del enemigo.



AGRÚPATE
Es importante no dispersar a tus unidades, ya que el enemigo responde a los estímulos y rodeará a las que estén desperdigadas. Mejor avanzar de forma coordinada.



APROVÉCHATE
Saquear al enemigo y acceder a sus cajas de munición te permite mantener el arsenal en condiciones. No obstante, intenta no gastar más de la necesaria.

gran cantidad de factores, empezando porque a tus hombres no les falte de nada. Necesitan munición, fusiles, minas antitanque, vendas para curarse las heridas... Incluso vehículos, ya que hay varias fases en que van a serte muy útiles para combatir o cubrir distancias.

Tanto vehículos como unidades disponen de un inventario en el que puedes almacenar objetos para utilizarlos cuando lo creas conveniente, aunque debes tener en cuenta que un exceso de carga hace que pierdan velocidad y, en el caso de los vehículos, consuman más combustible. Estos últimos necesitan tripulación. En algunos casos se trata sólo del conductor, pero en otros deberás añadir más soldados para que se encarguen de funciones como la recarga de las armas.

Las unidades de a pie disponen de una barra de energía que debe estar razonablemente llena para que actúen con eficacia y puedan repeler un ataque en condiciones. Como esta barra va menguando cuando realizan esfuerzos, no es buena política cargarlas como si fuesen el ejército de pajes de Papá Noel.

Desde la propia interfaz, puedes seleccionar el tipo de arma que va a emplear cada unidad. Por defecto, suelen emplear la pistola o el fusil y disponen de armas secundarias como las granadas. Algunos vehículos, como los carros de combate, también tienen arma secundaria (en este caso, la ametralladora, que puedes usar mientras recargas el cañón).

A todo trapo

Con estos elementos, *Soldiers* construye un estilo de juego que huye de la estrategia masiva y aparatosa para centrarse en operaciones tácticas a pequeña escala, ya sean emboscadas, infiltraciones, avanzadillas o intentos de recuperar información. Si en el curso de una de las misiones cae alguno de tus hombres, puedes seguir adelante a menos que mantenerlo con vida sea uno de los objetivos asignados.

El componente táctico viene reforzado por el uso del escenario, donde puedes encontrar esquinas o muros semiderruidos tras los que parapetarte. Estas acciones pueden ejecutarse de manera directa, aunque es muy útil configurar sus pautas de comportamiento

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

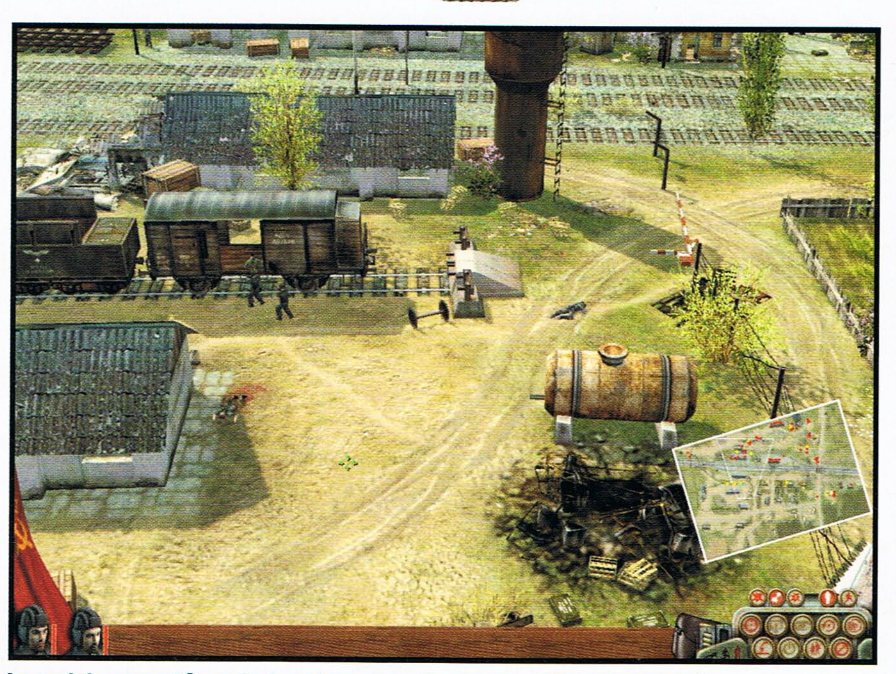
Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.codemasters.com/soldiers

VEREDICTO

Un juego parecido a *Commandos*, pero mucho más versátil y rico en opciones estratégicas. Entender su mecánica es el primer escollo que debes superar. A partir de aquí el juego se convierte en toda una experiencia estratégica a la que nunca faltan ritmo de partida ni alicientes de todo tipo.

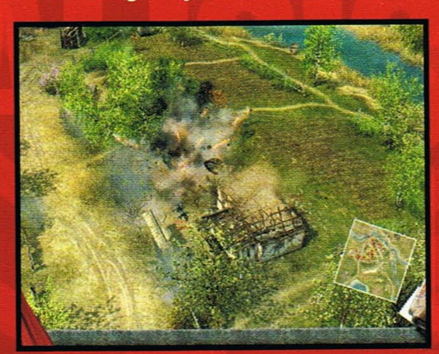
8,5



Las misiones están entrelazadas y cuentan con un hilo argumental.


Sobrevivir es difícil si no consigues los objetivos en cada momento.


Si el enemigo huye, dará la voz de alarma en un santiamén.


Los efectos son espectaculares. El escenario se deforma, las unidades


En terreno abierto tus unidades son especialmente vulnerables

para que sean ellos los que avancen con cautela, se cubran y adopten el resto de precauciones necesarias. De este modo, se agiliza el movimiento de las tropas sin necesidad de arriesgarlas.

Ninguna precaución está de más cuando juegas a *Soldiers*, ya que las unidades enemigas entran en estado de alerta cuando te ven o te oyen. La inteligencia artificial se las arregla para que reaccionen de forma lógica y eficaz: si te ven, tratan se rodearte; si sólo te oyen, intentan averiguar qué está pasando. Además, sacan partido de sus armas, atacan cuando les conviene y donde más puede dolerte y se repliegan cuando están en inferioridad. Es conmovedor ver lo bien que se las arreglan esos muchachos para complicarte la vida atacando por la retaguardia o tratando de inutilizar tus vehículos y tu armamento pesado. Sin duda, se trata de rivales de altura, de los que hacen que cada victoria sea motivo de verdadera satisfacción.

Para acabar con ellos, debes recurrir a sucias tretas como pulverizar sus parapetos con armas pesadas, algo a tu alcance, ya que los escenarios son deformables. Las casas, los árboles o las barricadas pueden reducirse a escombros siempre que utilices la potencia de fuego necesaria. Otro buen recurso es la posibilidad de apagar las fogatas de los vigilantes o sus focos en misiones nocturnas.

La inteligencia artificial enemiga tiende a reaccionar de forma lógica y muy eficaz

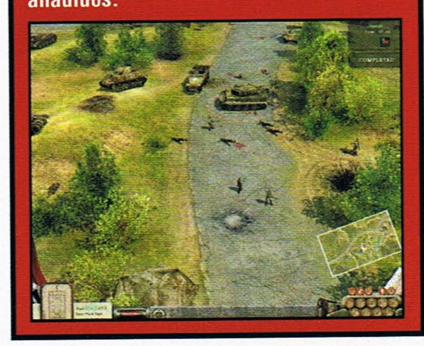
A tus órdenes

El juego puede enfocarse de dos maneras: mediante la gestión directa de cada una de las unidades o tratando el grupo como un todo, en la tradición de la estrategia en tiempo real. El primer método resulta más divertido, aunque en algunas fases no queda más remedio que automatizar tareas para ganar agilidad. Si lo haces, ten en cuenta que la inteligencia artificial no es tan hábil haciéndose cargo de tus muchachos como controlando al enemigo. Por ejemplo, si quieres que realicen acciones más o menos complejas, como saltar vallas o pequeños muros, tienes que ordenárselo, porque no lo harán espontáneamente.

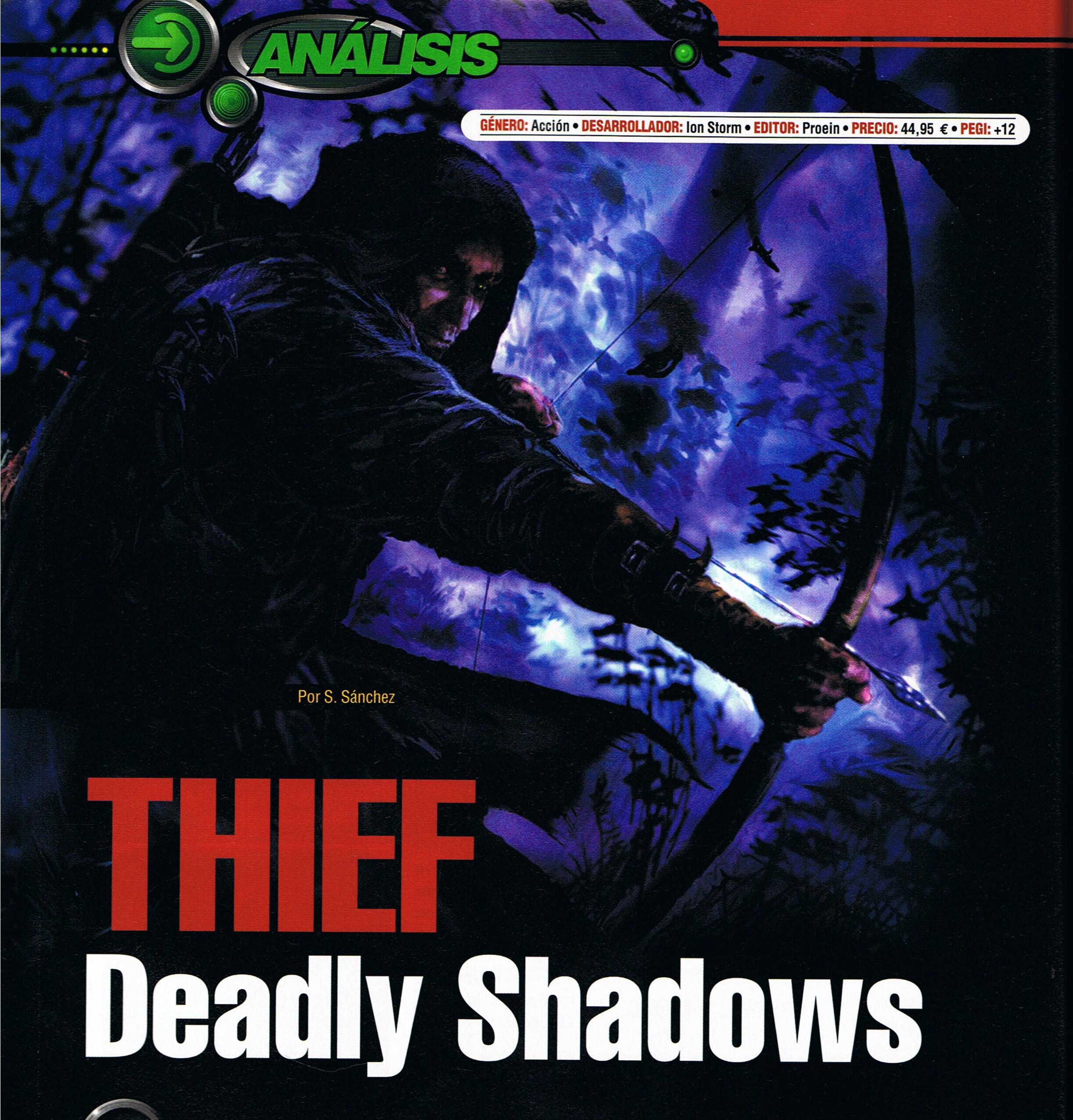
Tras jugar a este juego durante un montón de horas, nos ha quedado claro que Best Way ha dado con una fórmula ágil, divertida y apta para todos los públicos. *Soldiers* huye de la complejidad extrema de los juegos de estrategia que incorporan elementos de rol. Sin embargo, eso no significa que falten opciones estratégicas, ya que el inventario y la multiplicidad de objetos que puedes guardar en él aseguran que siempre dispongas de un gran número de posibilidades. En los niveles de dificultad superior, se trata de gestionar el inventario de manera eficaz e ir cambiando de armas para usar la más útil en cada caso. Vamos, que el juego da de sí y funciona pedir de boca. Vence y convence.

¡OJO, QUE VOY!

Las opciones multijugador no están implementadas en el juego, pero Codemasters piensa incorporarlas (empezando por un modo versus y uno cooperativo para hasta cuatro jugadores) en una futura actualización que conectará a los usuarios a los servidores GameSpy. Esta actualización sólo funcionará en títulos originales. En fin, que Codemasters ha decidido luchar contra la piratería con la política de ir incorporando a sus juegos valores añadidos.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Ion Storm • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +12



Por S. Sánchez

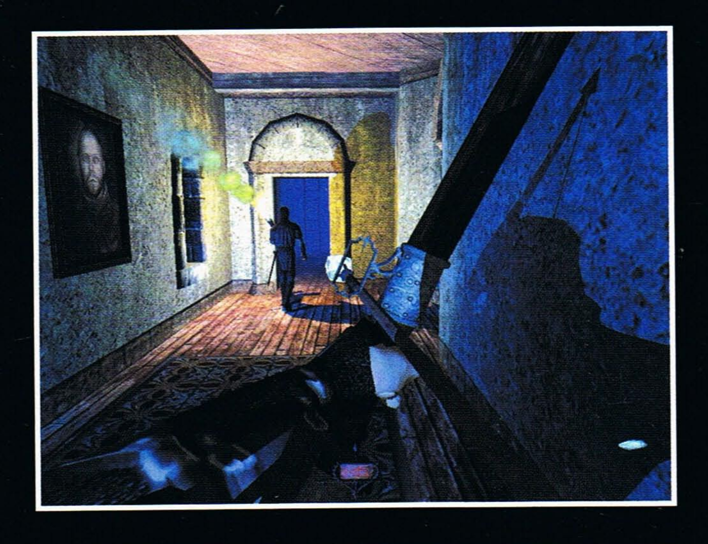
THIEF Deadly Shadows

Si eres de los que han jugado a los *Thief* anteriores, ya puedes saltarte los dos primeros párrafos. Si sigues ahí, será porque no estás muy familiarizado con el juego que puso de moda la acción sigilosa, pero no te preocupes, que ahora mismo te ponemos en antecedentes.

Antes de que Sam Fisher y su *Splinter Cell* te enseñaran a sacarle partido al silencio y la oscuridad, un tal Garrett, maestro ladrón, ya hizo de las suyas en el no menos oscuro y silencioso *Thief*. El objetivo del juego era completar una serie de misiones de complejidad creciente sin ser descubierto. Como nuestro personaje no era un exterminador todo terreno con arsenal de lujo, cualquier paso en falso podía hacer fracasar la misión, así que se imponía avanzar entre sombras y extremando las precauciones. Garrett disponía de una joya que indicaba su nivel de ocultación, diversas herramientas de latrocinio e incluso algún arma por si las cosas se ponían feas y había que recurrir al plan B. Y eso no era todo. Pasados los primeros compases, en los que se trataba sobre todo de ir dominando la original mecánica del juego, empezabas a ir desentrañando una interesantísima historia de fondo que tuvo continuidad en la secuela.

Sin miedo

En fin, que *Thief* no era un juego al uso. Al contrario, era muy original y bastante exigente, pero consiguió un considerable éxito, demostrando que los jugadores no siempre apuestan por las fórmulas de juego más trilladas. Esa amplia parroquia de seguidores de los dos primeros juegos se temía lo peor cuando éste fue anunciado. Los cambios introducidos en el último *Deus Ex* y el anuncio de que el nuevo *Thief* iba a orientarse al mercado de las consolas no invitaban en absoluto al optimismo. Por suerte, esta vez no se ha hecho ningún estropicio: *Thief* mantiene







Tras la desaparición de Looking Glass Studios, mucho nos **temíamos que** la trilogía *Thief* **quedaría incompleta**. Por suerte, ahí **está Ion Storm**, la compañía de Warren Spector, **dispuesta a aprovechar las aventuras** del ladrón Garrett **para quitarse la espina** del último (y algo decepcionante) *Deus Ex.*

sus virtudes pese a los cambios introducidos en esta nueva entrega.

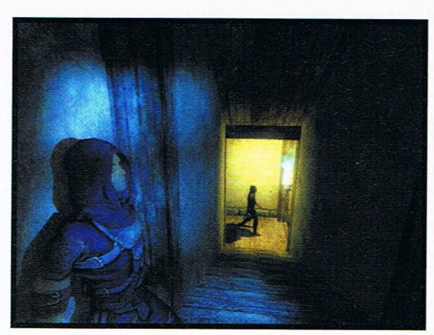
La novedad más temida por los fieles a *Thief* era la incorporación de la perspectiva en tercera persona. En teoría, esta novedad podría restar algo de realismo al juego. Además, según como se situase, podría haber dado mucha ventaja al jugador, algo incompatible con el alto nivel de exigencia que caracterizaba a la serie. En la práctica, este cambio no tiene un efecto excesivo sobre la jugabilidad, y a los puristas siempre les queda el recurso de ignorar la tercera persona y pasar el juego completo con la visión subjetiva habitual, ya que la elección de una u otra es completamente libre. Vamos, que una de las concesiones pensadas para los jugadores de consolas no tiene por qué estropearle la diversión a los peceros de toda la vida.

Thief: Deadly Shadows sigue destacando en el apartado sonoro. En un juego en el que la oscuridad es casi total y en el que no dispones de visión nocturna ni nada que se le parezca, aprender a guiarse por el sonido es primordial. Incluso puedes cerrar los ojos y hacerte una idea de lo que sucede a tu alrededor. Las pisadas son importantes, pero

RETORNO A LOS ORÍGENES

La historia de *Deadly Shadows* guarda relación con los anteriores *Thief*, pero no hasta el punto de resultar incomprensible para el jugador que no los jugó. Garrett empezará la nueva aventura en su ciudad de residencia, una población custodiada desde la sombra por la sociedad secreta llamada The Keepers. Ellos fueron los que entrenaron a Garrett cuando era pequeño y ahora solicitan sus servicios, ya que en una extraña profecía aparece el nombre de tu ladrón. Los problemas llegan cuando Garrett roba tesoros que los Keepers deseaban que permanecieran ocultos. Todo esto lo vivirás en riguroso directo gracias a unas excelentes escenas de vídeo.


Hay que estudiar los movimientos de tus enemigos para que no te sorprendan.


Si estás bien pegado a una pared oscura, no habrá quien te detecte.

también lo es (y más que nunca) no perder detalle de las conversaciones que escuchas. Eso se debe a que, a diferencia de los anteriores *Thief*, las misiones no se limitan a los objetivos previamente asignados, sino que otros van surgiendo sobre la marcha.

Do you speak Thief?

Y ahora viene la mala noticia: el juego no está traducido. Si esto es sólo malo o más bien nefasto, depende de ti, de tu nivel de inglés y tu capacidad para seguir conversaciones complejas en ese idioma. Y no te engañes: entender lo que se dice es imprescindible para avanzar, ya que tus pasos en la aventura deben adaptarse a lo que vas descubriendo.

Hay que reptar de sombra en sombra y sumir tu entorno en la oscuridad siempre que puedas

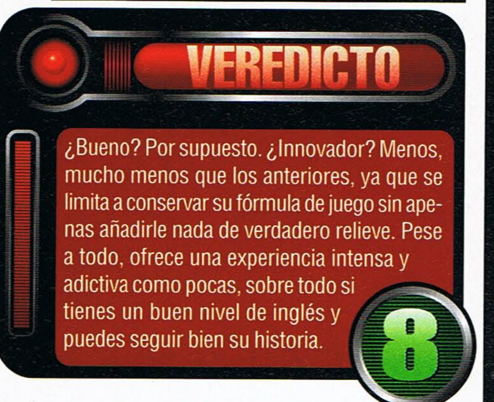
Además, en esta ocasión no empiezas cada misión con el equipo repleto, sino sólo con lo que te sobra de la misión anterior. Si necesitas algo más, debes comprarlo con el oro que obtengas, y necesitas saber inglés para enterarte de dónde hay riquezas que saquear. La alternativa es escudriñar palmo a palmo el escenario, algo agotador y muy poco factible en la práctica.

Visualmente, el juego cumple en cuanto a su sistema de luces y sombras dinámicas, pero el resto no merece ser destacado, ya que no está a la altura de los estándares actuales. El diseño de la ciudad, que más bien parece un triste villorrio provinciano, tampoco es nada del otro mundo, pero los escenarios de las misiones complementarias aportan algo de variedad.

Es importante tener en cuenta que Garrett, por muy buen ladrón que sea, lo tiene crudo para sobrevivir en combates cuerpo a cuerpo contra enemigos bien armados. El buen jugador de *Thief* no se la juega en enfrentamientos en los que tiene mucho que perder y poco que ganar. Hay que reptar de sombra en sombra, sacar partido al nuevo movimiento especial que permite arrimarte a las paredes y sumir tu entorno en la oscuridad siempre

FICHA TÉCNICA

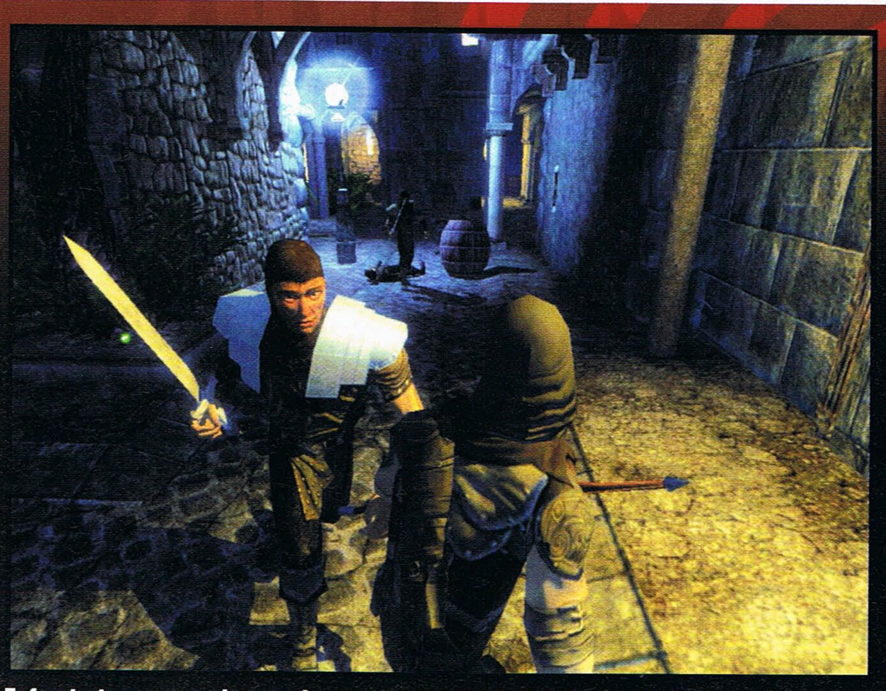
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	No	
LAN	No	
Internet	No	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	http:// www.thief3.com	

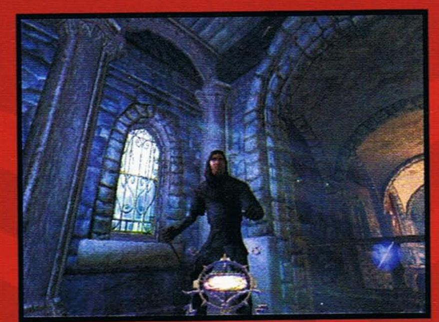


VEREDICTO

¿Bueno? Por supuesto. ¿Innovador? Menos, mucho menos que los anteriores, ya que se limita a conservar su fórmula de juego sin apenas añadirle nada de verdadero relieve. Pese a todo, ofrece una experiencia intensa y adictiva como pocas, sobre todo si tienes un buen nivel de inglés y puedes seguir bien su historia.

8


Enfrentarte a un guarda armado con una espada no es la mejor de las opciones.



Aléjate siempre que puedas de las zonas en las que puedas ser descubierto.



Los guardas equipados con antorchas son especialmente peligrosos.

que puedas, ya sea apagando las velas con los dedos o inutilizando las antorchas con una flecha de agua.

Solo ante el peligro

La variedad de flechas ha sido siempre una de las grandes bazas de este juego. Con ellas puedes provocar incendios, eliminar a enemigos desprevenidos o incluso crear un colchón de musgo para que tus pisadas sean aún más silenciosas. Han desaparecido las flechas con una cuerda atada, que permitían trepar a lugares inaccesibles en juegos anteriores, pero han sido sustituidas por una especie de ventosas con las que escalar muros al más puro estilo hombre araña.

Pero lo mejor de todo ha sido la incorporación de una especie de granada cegadora que deja aturdidos a los enemigos durante unos segundos, el tiempo justo para encontrar un lugar en el que ocultarte. Una de las ventajas sobre tus enemigos y que se incorpora ahora es la posibilidad de encaramarte a muros de escasa altura dejando así atrás a tus perseguidores. La inteligencia artificial de los enemigos responde bien ante todo tipo de estímulos, con lo que tienes que ir con mucho cuidado, aunque tampoco resulta imposible darles esquinazo una vez han entrado en estado de alerta máxima.

Una de las cosas que deberás vigilar es que no te vean forzando cerraduras, algo que te cansarás de hacer y que tiene una mecánica similar a la de *Pandora Tomorrow*: debes ir moviendo el ratón hasta forzar el mecanismo interno de la cerradura. En definitiva, que Warren Spector ha conseguido conservar la esencia de los anteriores *Thief*, aunque no puede decirse que el juego haya experimentado un salto cualitativo suficiente.



Si mantienes tensado tu arco durante un rato, conseguirás un efecto zoom automático.



A lo largo del juego irás encontrando multitud de tesoros que guardar.



El elemento sorpresa debe ser uno de tus principales recursos.



Una flecha te bastará para acabar con alguien desprevenido.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Massive Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +12

GROUND CONTROL II
Operation Exodus

Por J. Font

Resumen de lo ya jugado: después de pasarlas canutas en el *Ground Control* anterior, **los** ambiciosos y agresivos **terran vuelven a la carga** con su proyecto de expansión imperial a lo grande. **Tú puedes desbaratar sus planes** tanto en el papel de humano como en el de general de un ejército mutante.





Hace cuatro años, mientras esperábamos las continuaciones de juegos del calibre de *Command & Conquer: Red Alert* y de *Homeworld*, *Ground Control* irrumpió casi por sorpresa con sus personajes y escenarios en unas pulcras tres dimensiones. Desde el primer *Homeworld* no asistíamos a un espectáculo bélico tan abrumador. Además, era la primera vez que una cámara con total libertad de movimientos nos permitía navegar por un escenario modelado en 3D con unidades de combate de un acabado soberbio. A ello se unía una fórmula de juego tan sencilla como eficaz: nada de aparatosas construcciones ni de acumulación de recursos, sólo combate trepidante y espectacular.

Pese a su apuesta por el espectáculo, el juego no carecía de profundidad táctica. Disponías de un número limitado de unidades que había que desplegar sobre el terreno y recoger tras la misión con el menor número de bajas posibles. Eso imponía un estilo de juego cauto y prudente, centrado en reducir riesgos y tener muy en cuenta el alto valor de unas unidades muy poco sacrificables.

En este juego se ha optado por un enfoque algo más ágil. Ahora puedes hacer llegar unidades al campo de batalla en cualquier momento, ya que dispones de puntos concretos en que la nave nodriza puede irlas depositando. Así pues, se trata de controlar esos puntos para agilizar tu llegada de refuerzos y obstaculizar la del enemigo. Otro factor a tener en cuenta es un sistema de puntos que determina el número máximo de unidades extra que puedes recibir: cuantos más tengas, más refuerzos a tu disposición. El número puntos depende de las bajas que causes y la cantidad de puntos de control que domines.

Con uñas y dientes

Defender los puntos de suministro de refuerzos es una de las claves. Puedes hacer uso del armamento estático, tanto del que desembarcas de la nave nodriza como del que vas encontrando en los escenarios, ya sean puestos de misiles SAM o torretas lanzallamas. Para apoderarte de ellos, debes atacarlos, repararlos usando los vehículos ingeniero y asignarles una unidad de combate. De esta manera, te ahorras ir desperdigando unidades a tu paso para que defiendan los puntos clave y puedes encarar las misiones de la mejor manera posible: avanzando con casi todas las unidades de que dispongas hacia tus objetivos.

Como en la primera entrega, dispones de unidades escasas pero muy versátiles. Massive Entertainment ha renunciado a la socorrida fórmula del "piedra, papel o tijera" para centrarse en ampliar las opciones estratégicas y en la mejora y gestión correcta de las unidades. Por ejemplo, un puñado de unidades bien pertrechadas y situadas sacando partido del terreno puede derrotar a un contingente más numeroso y hasta mejor armado. La infantería puede esconderse en edificios o emboscarse en arboledas, los francotiradores pueden situarse en posiciones ventajosas... Y no sólo eso, ya que una unidad de largo alcance puede



Esta secuela sigue haciendo gala de una espectacularidad visual indiscutible.





El juego incluye cinco ambientes distintos y con orografías variadas.



La nave nodriza cobra un mayor protagonismo en esta entrega



La inclusión de una nueva raza da mayor riqueza.

disponer de habilidades secundarias que, por ejemplo, le permitan defenderse con corrección en el cuerpo a cuerpo.

Si lo prefieres, puedes gestionar de forma directa todas estas opciones, pero parece poco recomendable dado el ritmo frenético al que se suceden los combates. Es mejor automatizar opciones, dar pautas de comportamiento general y centrarse en las opciones de microgestión que mejor domines.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	8	
Internet	8	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Inglés	
Web	http:// www.groundcontrol2.com	



Uno por uno

Las unidades pueden controlarse individualmente, no sólo por grupos, como en el primer *Ground Control*. Para hacerlo, debes hacer un primer clic en la interfaz para centrarte en un grupo y luego otro para elegir una unidad concreta. También es posible ejecutar estas acciones directamente sobre el escenario, pero no resulta fácil hacerlo de manera precisa dado el carácter tridimensional de los escenarios y los constantes movimientos de cámara. La interfaz no permite controlar grupos de más de 16 unidades, así que debes organizarte bien y alternar selección directa con el ratón y atajos de teclado.

El juego es rico en posibilidades y consigue ser un reto a la altura de jugadores de cualquier tipo

Las tres facciones en liza son la NSA, los terran (con los que no puedes jugar, por algo son los malvados imperialistas) y los virons. Hay muy pocas diferencias entre las dos primeras, pero la tercera (facción nueva con campaña individual incluida) sí ofrece un estilo de juego diferente: se trata de un ejército de mutantes que pueden unirse para crear una sola unidad más poderosa. Es un pequeño milagro que se haya conservado un equilibrio entre facciones casi perfecto pese a lo muy diferentes que son los virons. En lo que a gestión de combates se refiere, sólo se echa de menos la posibilidad de crear formaciones avanzadas.

Va a por ti

Las unidades enemigas tienen la consigna de acabar contigo. La inteligencia artificial interpreta esas instrucciones a la perfección: siempre es hostil, pero sabe cuándo atacar y cuándo esperar. Además, en niveles de dificultad elevados, es un lujo ver cómo se repliega y cómo mantiene sus unidades agrupadas. Incluso adopta medidas desesperadas cuando la situación lo exige.

Una perspectiva tan cerrada no es la mejor fórmula para dirigir a tu ejército.

LAS CUATRO DIFERENCIAS

Éstos son los cambios más significativos que Ground Control II introduce en la saga.

NAVE VA

Podrás reclamar la presencia de la nave nodriza siempre que dispongas de suficientes puntos. Además de traer tropas de refresco, podrá permanecer en el campo de batalla y entrar en combate.





GESTIÓN DIRECTA

Las unidades se pueden controlar de manera individual. Esto ha permitido especializar aún más algunas de ellas y aprovechar mejor los elementos del escenario a la hora de planificar la estrategia.



ARMAS DE POSICIÓN

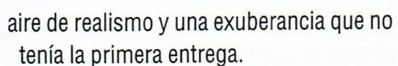
Las zonas de aterrizaje de la nave nodriza están repartidas por el escenario. Por ello se han incluido defensas estáticas para asegurar más fácilmente esas zonas sin necesidad de dispersar el grueso de tu ejército.

ACCIÓN MUTANTE

La inclusión de una raza nueva y con bastantes peculiaridades da otro aire al juego sin que por ello se pierda una de las grandes virtudes del juego: el cuidado equilibrio entre facciones.

El juego consigue ser un reto a la altura de jugadores de cualquier tipo y ofrece posibilidades tan divertidas como hacer que la nave nodriza participe en combates directos con su poderoso armamento. Si eliges esta opción, arriesgarás el orgullo de tu flota y dejarás de recibir refuerzos, pero tu potencia de fuego será devastadora. Puedes repararla si sufre daños parciales, pero quedarte sin ella sería un drama, ya que se tarda mucho en disponer de otra.

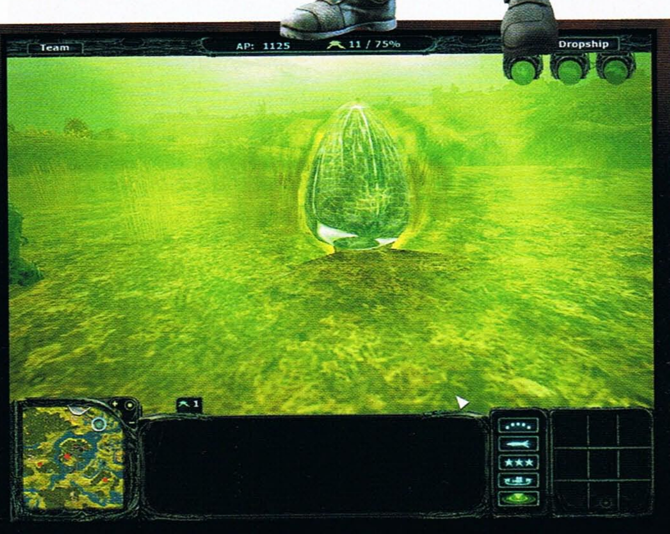
La gran baza del título, que no es otra que su espectacularidad visual, permanece intacta. El motor gráfico permite una soberbia iluminación y unas animaciones sorprendentes. Se han diseñado cinco ambientes distintos cuya iluminación va modificándose según pasa el tiempo. Los más espectaculares son aquellos en los que hay agua, ya que la recreación del comportamiento de ésta es espléndido. La presencia de géiseres o pájaros aporta un convincente aire de realismo y una exuberancia que no tenía la primera entrega.



Y es que *Ground Control 2* sorprende tanto por su dinamismo como por su sentido del espectáculo. Avanzas sin tregua, combates por el control de cada palmo del terreno y todo lo que ocurre a tu alrededor está recreado con un nivel de detalle sorprendente. Si la estrategia espacial todoterreno te interesa, este juego te garantiza emociones fuertes.



Mantener las zonas de aterrizaje es la mejor manera de asegurarte refuerzos.



Los virons pueden fusionarse en una sola unidad más potente.



Las emboscadas son un recurso de una singular eficacia

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Hydravision Entertainment • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +12

OBSCURE

Los amantes de las **aventuras de terror y supervivencia** estamos de enhorabuena. **A las inminentes apariciones de pesos pesados** como *Silent Hill 4*, *Shade: Wrath of Angels, Call of Cthulhu* y *Fahrenheit* **hay que sumar la de *Obscure***, el juego que surgió de las sombras.

Por G. Masnou

Animadoras con camisetas ceñidas y vistosas minifaldas. Chicos atléticos entusiastas del monopatín, del alcohol y de la música de la MTV. Fiestas de fin de curso dominadas por los trajes horteras, el confeti y los ponches con ingrediente sorpresa. Centros universitarios de arquitectura recargada, con pasillos repletos de taquillas ultrapersonalizadas y lavabos convertidos en verdaderos centros sociales. Profesores recién llegados que nunca son lo que aparentan. Conserjes que conocen un terrible secreto…

El idealizado concepto que la mayoría de mortales tenemos acerca de las universidades norteamericanas se lo debemos en gran medida a la industria del celuloide y a la televisión. Tanto *American Pie* (en su versión más desmadrada) como *Buffy* (en su versión más oscura y misteriosa) nos muestran unos centros de enseñanza totalmente alejados de la realidad y en los que cualquier cosa es posible. Menos estudiar.

El club de los cinco

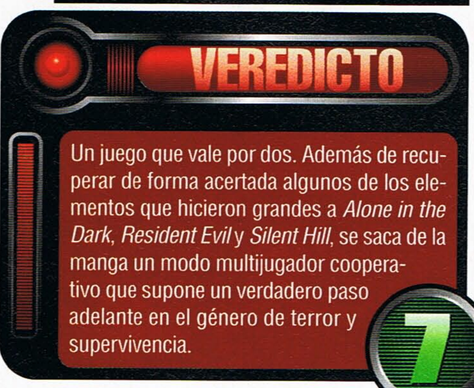
Más cerca de la cazavampiros que del violador de pasteles de manzana, el juego de la desarrolladora francesa Hydravision nos adentra en un centro de enseñanza superior en que se están produciendo una serie de extraños acontecimientos. Un alumno desaparece sin dejar rastro y sus amigos deciden investigar lo ocurrido.

Todo el mundo se pregunta si hay algo que ellos puedan hacer que la policía no haya hecho ya. Y la respuesta es que sí: estos chicos tienen recursos. Para empezar, son muy eficaces actuando en colaboración, exprimiendo al máximo su repertorio de habilidades complementarias en grupos de dos individuos. Esta idea ya fue explotada con éxito en *The Thing*, pero aquí alcanza una dimensión nueva gracias a las posibilidades que ofrece la combinación de cinco personajes dotados de habilidades únicas e intransferibles y la libertad de asumir control directo de los dos que resulten más útiles en cada situación concreta.



FICHA TÉCNICA

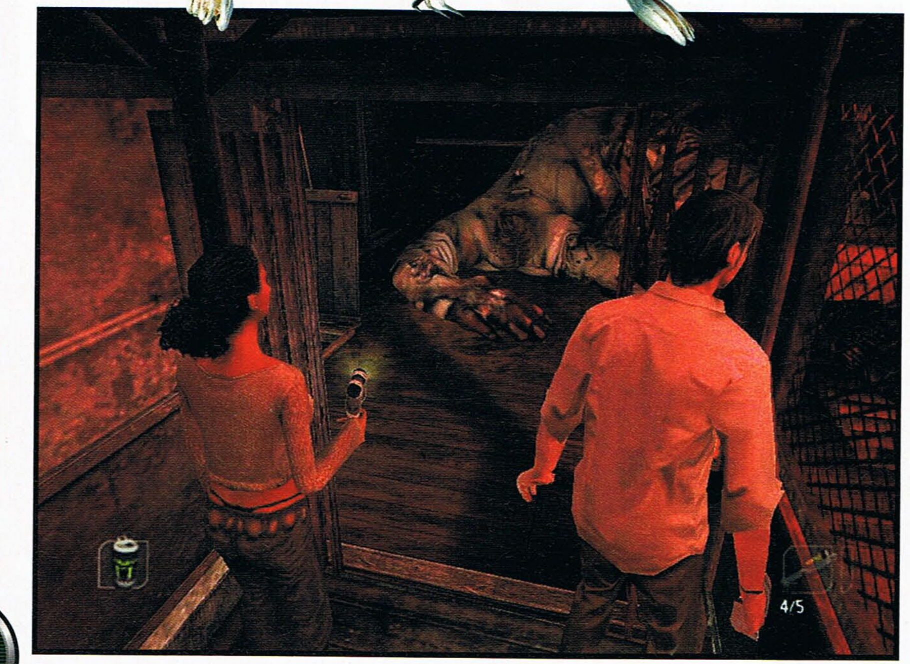
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	2	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.obscure-game.com	



VEREDICTO

Un juego que vale por dos. Además de recuperar de forma acertada algunos de los elementos que hicieron grandes a *Alone in the Dark*, *Resident Evil* y *Silent Hill*, se saca de la manga un modo multijugador cooperativo que supone un verdadero paso adelante en el género de terror y supervivencia.

7



Para enfrentarse a algunos monstruos, mejor acompañado.



DÚO DINÁMICO

Cinco son los personajes que tendrás opción de manejar a lo largo de la aventura. Cada uno de ellos está dotado de una habilidad distinta, así que es importante elegir dos que te aseguren destreza en el combate y habilidad para resolver puzzles.

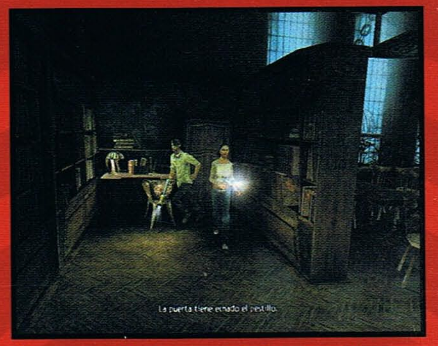
SHANNON
Shannon es eficaz curando las heridas de sus amigos. Posee también un sexto sentido a la hora de resolver puzzles.

KENNY
El desaparecido es un gran atleta cuya fuerza física le permite desplazarse a gran velocidad y combatir con letal eficacia.

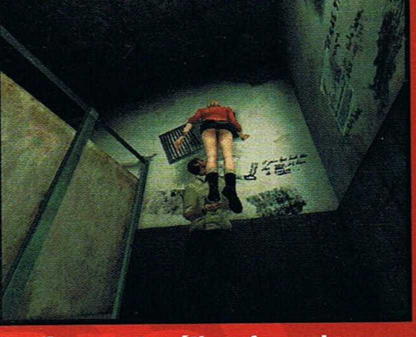
STAN
El manitas del grupo. Es capaz de forzar todo tipo de candados, puertas y cerraduras en un abrir y cerrar de ojos.

ASHLEY
Experta en artes marciales. Es la que mejor pelea, ya sea disparando con una arma de fuego o practicando su revés con el bate de béisbol.

JOSH
Un periodista amateur que tiene la habilidad de detectar cualquier tipo de objeto cada vez que entra en una habitación.



Escopeta, linterna y cinta adhesiva igual a escopeta de luz.



La cámara automática ofrece siempre el mejor ángulo posible.

Sin embargo, esta característica no está suficientemente explotada: el diseño de la mayoría de los puzzles hace que sea posible resolverlos con dos personajes, sin recurrir apenas al resto del grupo. Sólo te ves obligado a tirar de banquillo si muere alguno de tus dos titulares.

Y es una pena, porque el juego destaca (y mucho) a nivel técnico. En muchas fases, parece un curso acelerado de cómo sacarle partido a los resortes ocultos del género de terror y supervivencia. Pocos juegos trabajan de manera tan convincente el factor miedo. Sustos por doquier, una banda sonora espeluznante, rica en efectos que ponen los pelos de punta, y unos escenarios tenebrosos cuyo aspecto varía en función de la proximidad de los enemigos.

El juego nos adentra en un centro de enseñanza en que se están produciendo extraños acontecimientos

Codo con codo

Otro gran acierto es el sistema de combate, que ofrece posibilidades como el uso de la luz como arma, ya que muchos enemigos no sobreviven al haz de una linterna o a la oportuna ruptura de unos ventanales para que irrumpa la luz del día. Por si esto fuera poco, el juego es rico en cualidades cinematográficas, empezando por esas escenas de vídeo que aseguran un alto grado de inmersión en la historia.

Otra característica digna de aplauso es la posibilidad de adentrarse en las entrañas del centro educativo Leafmore junto a otro compañero humano. En esta opción cooperativa para dos jugadores, se juega con la misma mecánica y los mismos objetivos que en la partida solitaria. La diferencia es que es probable que puedas confiar en el buen juicio de quien te acompaña: cualquier ser humano jugará mejor a este juego que la chirriante inteligencia artificial. Eso sí, para disfrutar de este modo multijugador sin morir en el intento, necesitarás un buen gamepad.



Las escenas de vídeo aclaran muchas dudas al jugador.



La interfaz permite pasar objetos de un personaje a otro.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** JoWood • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

TRANSPORT GIANT

Si has acabado la ESO y no sabes hacia dónde dirigir tus pasos, **prueba** con **este juego**. Con él **descubrirás si lo tuyo es el transporte**, el transporte urgente **o** dejar que las cosas se transporten solas. En el último caso, **prueba con medicina**: son los pacientes los que vienen a verte.

Por J. Font



Transportar lo que sea y adonde sea es el objetivo de este juego.

A los amantes de los grandes emporios no les será del todo desconocida la saga *Giant*. Se trata de todo un culebrón sobre grandes finanzas que tocó techo con *Industry Giant*, juego en el que debías convertirte en todo un magnate industrial. Pues bien, ahora le toca el turno a los transportes. Este nuevo simulador de gestión financiera al más alto nivel está ambientado en escenarios de Europa y América entre 1850 y nuestros días. Así que empiezas manejándote con carretas y acabas con trenes monorraíl de alta velocidad.

Para amasar una gran fortuna, debes obtener productos, básicos o manufacturados, y llevarlos a los centros de consumo, las grandes urbes. Por supuesto, cuanto más y mejor elaborados, más caros puedes venderlos y mayor es tu margen de beneficio. En el juego, afrontas dos campañas con distintos retos específicos. La mayoría de las veces, se trata de hacer llegar ciertas cantidades de algún producto a una de las ciudades del escenario. Por ejemplo, puede que se esté construyendo un gran monumento, como la torre Eiffel o la estatua de la Libertad, y tu cometido sea abastecerlo de material de construcción para que las obras puedan completarse a tiempo.

La alternativa a estas misiones con límite temporal son las partidas libres, en las que eliges una de las siete épocas en que está dividido el juego y puedes desarrollar partidas eternas, sin más final que el que marca la bancarrota. Tanto en la campaña como en las partidas individuales, se cierran fábricas, se hunden sectores y determinadas actividades entran en auge, por lo que hay que estar muy atento a los vaivenes de la actividad económica.

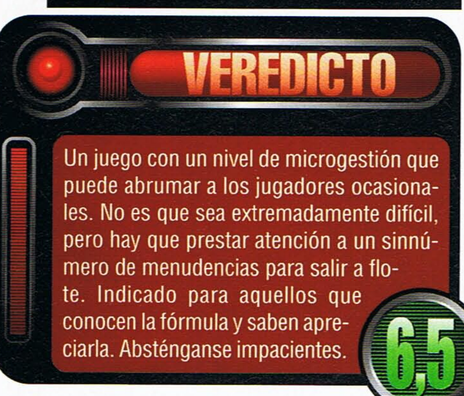
Economía en red

Para crear una red de transporte, debes estudiar el estado de la demanda en las distintas poblaciones del escenario. Lo importante es que las mercancías que transportas circulen rápido; acumularlas en exceso suele llevar a la derrota. Debes construir una serie de muelles de carga, que son los que te permiten recoger las mercancías y entregarlas en otro punto, y algún almacén en que guardar posibles



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera española)	
Voces	X	
Web	www.transportgiant.com	



VEREDICTO

Un juego con un nivel de microgestión que puede abrumar a los jugadores ocasionales. No es que sea extremadamente difícil, pero hay que prestar atención a un sinnúmero de menudencias para salir a flote. Indicado para aquellos que conocen la fórmula y saben apreciarla. Absténganse impacientes.

6,5



Los productos que no precisan elaboración aseguran beneficios automáticos.



Podrás llevar mercancías y pasajeros por tierra, mar y aire.



Recorrer tramos sin carga es contraproducente. Planificar es la clave.

excelentes. Tus redes incluyen todo tipo de transporte, ya sea marítimo, terrestre o incluso aéreo, en las últimas épocas. En total, dispones de 130 tipos de vehículos.

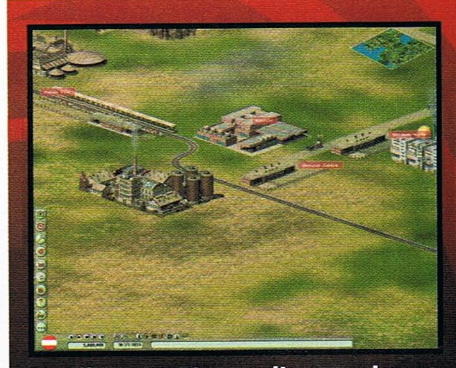
Atención, amigo conductor

Como se trata de un juego de transporte comercial, no basta, como en otros juegos, con aprovechar las áreas de influencia de los edificios para que algunas transacciones se realicen de manera automática. Debes preverlo todo y no confiar en que la inteligencia artificial se haga cargo. Tanto la planificación de la red de transporte como la tarea de localizar recursos concretos y ver dónde hay demanda de éstos te corresponden a ti. El juego penaliza las estrategias poco cuidadosas, sobre todo las de aquellos jugadores que mantienen en funcionamiento rutas poco rentables durante mucho tiempo.

El juego está ambientado en escenarios de Europa y América entre 1850 y nuestros días

La interfaz de juego es simple. Una barra de botones te permite acceder a menús dedicados a cada actividad concreta. Puedes acercar o alejar el escenario, aunque no lo suficiente como para obtener una perspectiva general, ya que tus actividades abarcan áreas muy grandes. Esto es un pequeño problema cuando se trata de unir dos ciudades que están muy lejos una de otra. Además, los tramos debes ir colocándolos tú, no basta con seleccionar el punto de inicio y el final para que se complete el trayecto. Puedes facilitarte un poco las cosas suprimiendo objetos del escenario para tener una mayor visión de lo que sucede.

Vamos, que convertirse en un magnate de los transportes es una tarea ardua y entretenida. Exige mucha gestión al detalle, y se echan de menos ayudas como una automatización de determinadas tareas o la posibilidad de ver las rutas de forma más intuitiva. Tal y como está, el juego cumple con lo que un buen estratega suele exigir, pero sin duda resulta algo farragoso.



Los almacenes te permiten guardar productos y cambiar de transporte.



En alguna ocasión, tendrás que colaborar en la construcción de monumentos.

SOBRE RUEDAS

Además de mucha gestión al detalle, el juego exige un cierto conocimiento de las reglas básicas de supervivencia.

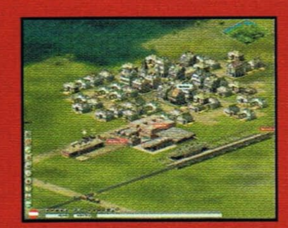
RACIONALIZA

Puedes acoplar animales o máquinas de tren adicionales en los convoyes. Esto permite llevar más carga o mejorar la velocidad y aumentar la resistencia del transporte.



CONSERVA

Los almacenes permiten rápidos relevos entre una carga y otra. Basta con tener uno cerca de los edificios de carga para que se puedan intercambiar. Tan necesarios como útiles.



COMPITE

Los edificios de producción suelen compartirse con tus rivales. Si el excedente disponible llega para todos, no habrá mayor problema. Si no es el caso, debes competir para no dejar ni las migajas.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Primal Software • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

BESIEGER



Otro juego de **estrategia en tiempo real a la vieja usanza.** En él, construyes, **acumulas recursos**, te defiendes **y buscas** atacar **el punto débil de tus rivales.** Pero ten siempre en cuenta que un terrible enemigo, **la monotonía, acecha** en cada esquina.

Por E. "Tuckie" Artigas

El juego tiene una ambientación de fantasía, aunque con elementos que le confieren un cierto realismo. Se desarrolla en la edad de oro del reino de los cimerios. El rey de este orgulloso pueblo debe partir en busca de una espada mágica para enfrentarse con los que amenazan la prosperidad del reino. En cuanto se va, su perversa hermana se hace con el poder y ataca el reino de los vecinos vikingos, a los que deja al borde del exterminio. En la campaña, controlas a un héroe vikingo que ha sobrevivido a la derrota y que debe encontrar al rey cimerio destituido para ajustar cuentas con la hermana belicosa.

¡Nos atacan!

Dada la premisa argumental, es lógico que empieces el juego con pocos recursos, pero éstos aumentan en cuanto empiezas a moverte por el mapa. En esencia, la mecánica del juego es la habitual en la estrategia en tiempo real: cada mapa ofrece cantidades variables de una serie de recursos (hierro, madera y piedra) que debes explotar lo más rápido posible para ir fortaleciendo la facción que diriges.

Por cada casa que construyes, aparecen automáticamente cinco obreros, sin coste alguno, que puedes poner a trabajar en lo que quieras. Luego debes seguir con la serrería, la herrería y otras instalaciones básicas. Si las construyes en el sitio adecuado, los obreros no deberán efectuar largos desplazamientos para llevar los recursos.

El punto fuerte de este juego puede ser el apartado multijugador, rico en modos de partida

Tan pronto tengas una mínima estructura, debes crear defensas, ya que el enemigo no conoce más estrategia que atacar con todas sus tropas en línea recta desde el lugar en que estén. Por ello, lo más recomendable es construirse un muro de piedra rodeando toda tu morada y encaramar a él a tus arqueros para que den sopas con honda a los voluntariosos invasores.

Otra opción es recurrir a las torres de vigía, que hacen la misma función y que puedes manejar de forma más flexible, derruyéndolas y volviéndolas a construir en otras posiciones. Pero ten presente una cosa: las torres de vigía y otras instalaciones requieren que un obrero las haga funcionar, así que no las malgastes.

¡A la carga!

Resistidos los primeros envites del enemigo, tienes que empezar a hacerte con un ejército que sirva para algo. Lo conseguirás pronto si construyes las instalaciones apropiadas y vas



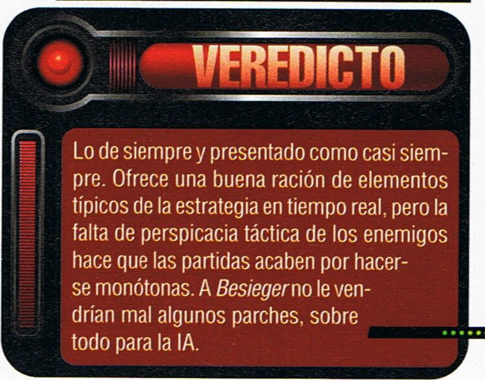
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	384 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.primal-soft.com



VEREDICTO

Lo de siempre y presentado como casi siempre. Ofrece una buena ración de elementos típicos de la estrategia en tiempo real, pero la falta de perspicacia táctica de los enemigos hace que las partidas acaben por hacerse monótonas. A *Besieger* no le vendrían mal algunos parches, sobre todo para la IA.



Las serrerías y otras instalaciones requieren de un trabajador para funcionar.


Atacar una torre de vigía con una sola ballesta es casi un suicidio.


La táctica para ganar: unas buenas defensas y un ejército cuantioso.


Vigila con los arqueros en sitios elevados, ya que su eficacia es letal.

convirtiendo a tus obreros en guerreros (ya que no se crean unidades militares partiendo de cero). Si éstas mueren, los obreros vuelven a aparecer en las casas y tienes que volverlos a entrenar para que luchen. Hay un límite en la creación de casas, por lo que debes jugar con el equilibrio entre fuerza productora y fuerza de combate en todo el juego.

Así es como se suceden los acontecimientos en cada uno de los 12 niveles de la campaña. Para introducirte en ella, cuentas con un modo tutorial en el que aprendes a desenvolverte de forma rápida en el juego y a utilizar los tres modos de cámara: clásica, fija y en 3D. También es interesante el manejo masivo de grupos de unidades, que puedes llegar a controlar de forma muy fácil. Cabe mencionar que ninguno de ellos está muy conseguido, ya que el movimiento no siempre es el que uno desea.

El punto fuerte de este juego puede ser el apartado multijugador, rico en modos de partida (hay cinco diferentes), lo que podría convertirlo en protagonista de muchas tardes de cibercafé. Pero los defectos pesan, empezando por la falta de originalidad en la mecánica de juego, el hecho de que todos los enemigos tengan respuestas idénticas pese a sus distintas apariencias, unos modelos 3D no tan pulidos como es de esperar hoy en día y, sobre todo, la falta de armas y unidades realmente poderosas, como magos capaces de arrasar una zona.

Entre unas cosas y otras, *Besieger* se queda en menos de lo que podría haber sido. Tras unas horas de juego, la rutinaria transición entre defensa y ataque y el previsible despliegue de tus rivales te conducen a la monotonía.



CLASE OBRERA

Un problema constante en los juegos de este género es tener controlados a todos los obreros. En ocasiones, construyes gran cantidad de estructuras en poco tiempo o te expandes rápidamente por el mapa, lo que se traduce en un desperdicio de trabajadores que quedan por el escenario sin hacer nada. En este caso, hay una barra de control en la que, junto a las cantidades de madera, hierro y piedra que has acumulado, puedes ver cuántos obreros tienes dedicados a cada tarea y si alguno está inactivo. Por si no te dieses cuenta de la existencia de los ociosos, todos tienen iniciativa y te recuerdan que no tienen nada que hacer. Todo un detalle por su parte.




El uso del ariete es una gozada: entra sin preguntar.


La mejor manera de asaltar una fortificación es combinar varios métodos a la vez.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Cyanide • **EDITOR:** Punto Soft • **PRECIO:** 44,95 € • **ADESE:** +3

CYCLING MANAGER 4

Lo dijo Desgrange, el creador del Tour: "**Amo la bicicleta** porque me ha dado una alma capaz de comprenderla". **Tú también puedes "comprender"** mejor que nunca lo **que significa sufrir sobre los pedales** en los puertos de montaña más duros del mundo.

Por D. Valverde

Cyanide no será una de esas compañías que le suenan a nueve de cada diez aficionados, pero es evidente que tiene un currículum nada desdeñable. Entre sus 20 trabajadores, hay veteranos de Ubisoft que participaron en el desarrollo de juegos como *Rayman 2* o *F1 Racing Simulation*. Aun así, el orgullo de la compañía es, sin duda, la saga *Cycling Manager*, cuyo primer título se remonta a mediados de 2001. Por entonces, tuvo que competir con *EuroTour Cycling*, de Dinamic Multimedia, y eso dificultó su implantación en el mercado español.

Con Dinamic fuera del ring, Cyanide se ha convertido en líder indiscutible en el mercado de los manager-simuladores de ciclismo. Su serie llega al 2004 cargada aciertos (muchos) y novedades (bastantes menos).



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	20
Internet	20

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.cycling-manager.com



VEREDICTO

Dejando a un lado la anodina y descafeinada simulación de las carreras, el título de Cyanide se mantiene en el pelotón de cabeza por méritos propios. Su sólido apartado de gestión, su exquisito trato de la información y su intuitiva interfaz compensan el un tanto cuestionable apartado técnico.

7,5

Manager de altura

El juego vuelve a tener un apartado de gestión extraordinario y uno de simulación mucho más pobre. El manager, repleto de datos, menús, submenús y opciones de todo tipo, sólo tiene un defecto: le faltan algunas de las licencias oficiales de la UCI, por lo que algunos nombres de ciclistas y equipos aparecen deformados (US Pystol, Jan Ullruch...). Lo demás, empezando por la cuidada interfaz y siguiendo por las opciones de gestión, es más que satisfactorio. Puestos a pedir, estaría bien que algunos aspectos fuesen algo más configurables, como las vestimentas de tu equipo, pero eso ya sería rizar el rizo.

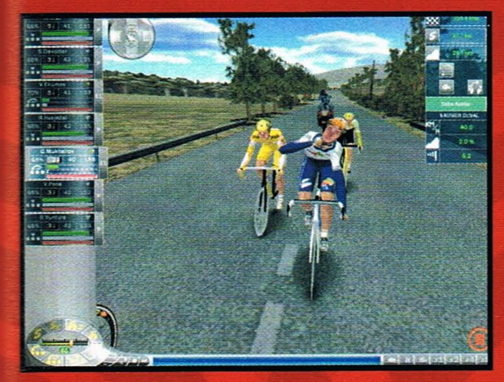
El sistema de entrenamiento ha sido revisado y ahora permite un mayor control de la puesta a punto y los picos de forma de tus corredores. Se han añadido también seis campeonatos nacionales más y se ha revisado el sistema de carreras, que ahora resulta mucho más realista. Incluso debes escoger las carreras en las que quieres participar y a los corredores que quieres inscribir en cada una de ellas. Estudia bien el calendario, no sea que un error de planificación te lleve a inscribir a Lance Armstrong en la Clásica de Alcobendas y ésta coincida con el Giro. El nivel de dificultad de la partida depende de los objetivos que asumas, y éstos son personalizables.

La pájara del simulador

Por desgracia, la recreación visual de las carreras sigue siendo pobre, impropia de los tiempos que corren. El motor gráfico hace aguas incluso presentando unos modelos de ciclistas y unos entornos que claman al cielo por su simplicidad y su nulo parecido con los modelos reales. El *popping* (aparición



Está claro: el apartado gráfico no está a la altura.


Cuando las fuerzas decaen, nada mejor que un buen tentempié.


La interfaz durante la carrera es simple. Demasiado.

brusca de escenarios en el horizonte) va a ser tu compañero de etapa constante, tu gregario más desafortunado.

La excusa habitual es que se trata de un manager y que los gráficos son lo de menos, ya que todo el apartado tecnológico está al servicio del correcto funcionamiento de los aspectos de gestión deportiva. Pero esa explicación empieza a sonar poco convincente hoy en día, cuando las posibilidades técnicas se han ampliado. Al menos, podría haberse previsto la reproducción de las etapas en tiempo real, no en esa escala en que diez minutos reales equivalen a uno simulado.

Además, la austeridad gráfica no era un problema en *Championship Manager* o en *Horse Racing Manager*, pero sí lo es en este juego, ya que el ciclismo es también épica y espectáculo, héroes sobre bielas dejándose la piel en curvas de trazado sinuoso hasta lo infernal. Esa dimensión del deporte de la bici se pierde por completo. Nunca consigue transmitir la sensación de que tus muchachos se están batiendo el cobre, pedalada tras pedalada, desde el Mont Ventoux hasta el inhumano Mortirolo.

El sistema de entrenamiento ha sido revisado y ahora permite un mayor control de la puesta a punto


Puedes comprar nuevos y mejores cuadros, ruedas y cascos.

EL TERROR DE LAS PIERNAS

Si algo no se echa de menos en este simulador es la posibilidad de competir en los puertos de montaña más terroríficos del mundo.

ANGLIRÚ (ESPAÑA)



Este impresionante puerto figura en el recorrido de la Vuelta a España desde 1999. Posee un desnivel máximo del 23,6% en la terrorífica zona de Cueña les Cabres. Casi nada.

MORTIROLO (ITALIA)



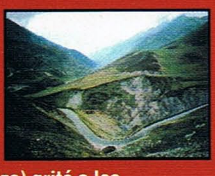
Un puerto mítico. Su polémica inclusión en el Giro de Italia de 1990 incrementó sensiblemente la dureza de la carrera. Ahora ha sido sustituido por el Monte Zoncolan, seis asfixiantes kilómetros al 15% de desnivel.

MONT VENTOUX (FRANCIA)

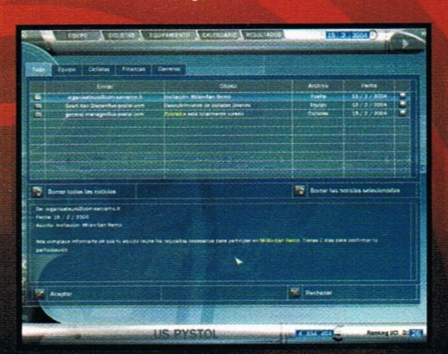


El más duro del Tour. Se subió por primera vez en 1951 y en sus rampas murió un corredor, el inglés Simpson, en 1967. Situado a casi 2.000 metros, el "monte ventoso" ofrece rampas de hasta el 10% a lo largo de 21 km.

TOURMALET (FRANCIA)



La cumbre ciclista más famosa de los Pirineos. Sus 2.115 metros se subieron por primera vez en el Tour de 1910. Su primer ganador (Lapize) gritó a los organizadores: "¡Sois unos asesinos!".


Si te interesa la carrera, acepta la invitación cuanto antes.



Asigna a tus ojeadores una zona geográfica o un equipo concreto.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Luxoflux • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +16

TRUE CRIME
Streets of L.A.

Por S. Sánchez

Tras su paso por el mundo de las **consolas, llega *True Crime*,** el juego **al que muchos comparan con *GTA*.** Hay razones para ello, pero la comparación no puede ser llevada demasiado lejos: el título de Luxoflux juega otras cartas y es menos ambicioso.

True Crime te ofrece la oportunidad de protagonizar una típica película de acción norteamericana con protagonista de origen oriental. Es decir, que te esperan persecuciones, explosiones y una generosa ración de artes marciales. Pero lo mejor de todo es el grado de libertad que te brinda el juego. De ti depende que Nick Kang, el policía de ojos rasgados que manejas, sea un buen tipo o uno de esos agentes corruptos y sin escrúpulos a los que nos ha acostumbrado el cine.

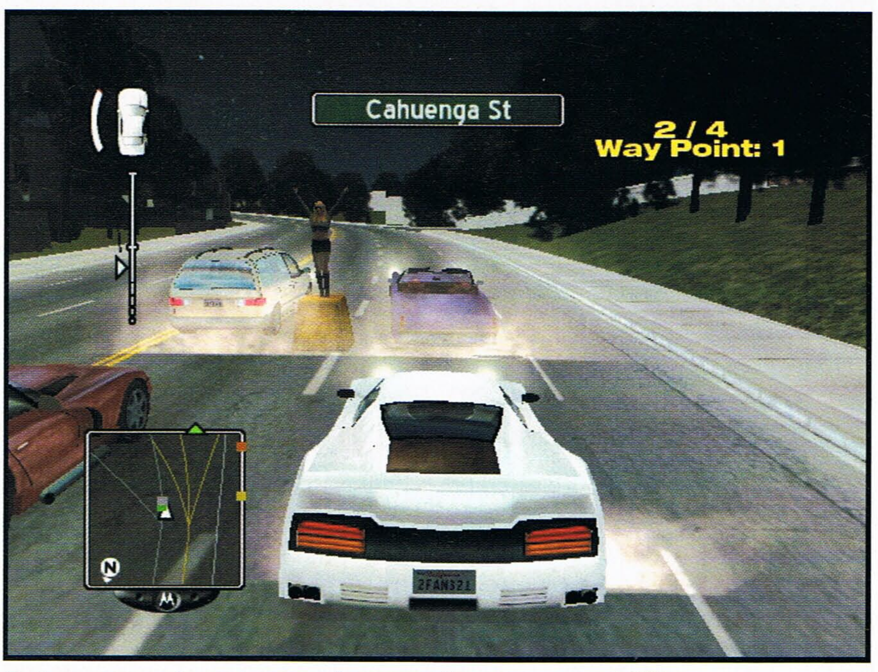
Los antecedentes de tu muchacho no son ejemplares: le expulsaron del cuerpo por resolver algunas situaciones con menos tacto del necesario. Ahora tiene una segunda oportunidad: se acaba de incorporar a una unidad especial en la que apenas importan los métodos, sólo se exigen resultados. La historia está llena de tópicos del género, pero es de las que consiguen que te metas en el juego, sobre todo gracias a los vídeos que hacen que vaya avanzando entre misión y misión.

Malas calles

Nada más empezar, te enfrentas a la primera fase de conducción (luego ya vendrán las de combate y sigilo). Como en *GTA*, puedes detener cualquier vehículo y ocuparlo con la teórica inmunidad que te da ser policía. El único inconveniente de esta apropiación de automóviles en cadena es que tu coche oficial tiene sirena y los otros no.

Para hacerte con mejores coches de policía, basta con ir superando una serie de carreras que, la verdad, tampoco suponen mayor problema. También hay puntos indicados en el mapa de la ciudad donde puedes mejorar tu puntería y obtener nuevos movimientos para los combates cuerpo a cuerpo.

Es importante tener en cuenta que todo lo que hagas durante las misiones afectará a tu puntuación de poli bueno o poli malo y te acercará a uno de los tres posibles finales del juego. Así que no te dediques a ir



En las carreras de coches, puedes competir por un nuevo bólido.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.truecrimela.com



VEREDICTO

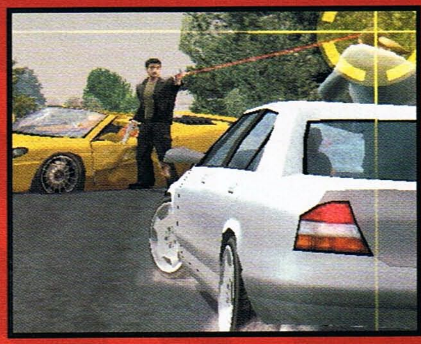
Un juego de acción al volante que mezcla con acierto ideas ya vistas en títulos de todos conocidos. Si éste es tu género, disfrutarás jugando a variantes más o menos ingeniosas de aquello a lo que estás acostumbrado. De todas formas, no marcará tendencias ni será recordado como uno de los grandes.

7

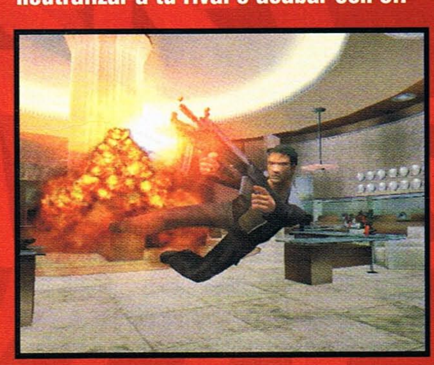
CAMBIO DE COCHE

True Crime no dispone de licencias de marcas para sus vehículos, así que vas a poder destrozar con total libertad todos los que aparezcan. A lo largo del juego, tendrás oportunidad de ampliar tu garaje particular con alguno de estos modelos. Cada coche que consigas será un poco más veloz que el anterior, pero también más difícil de controlar. En cualquier momento, podrás ponerte al volante de cualquiera de los coches que hayas ganado en las carreras ilegales.

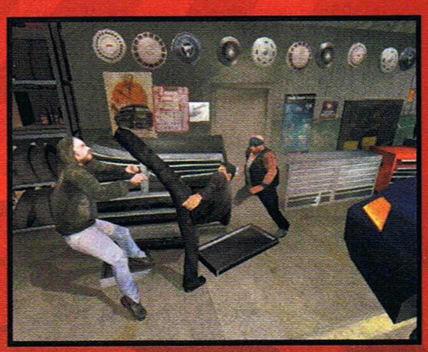




Con los disparos de precisión, puedes neutralizar a tu rival o acabar con él.



Algunos saltos a cámara lenta recuerdan a *Max Payne*.



Las artes marciales son frecuentes en varias fases.

arrollando a peatones a menos que no te importen ni tu reputación ni tu futuro en el cuerpo. Y eso que a veces es difícil evitar atropellos indeseados, dado que el juego no permite utilizar un gamepad y el control de vehículos tanto con el teclado como con la combinación de éste y el ratón (las dos opciones del juego) muestra algunas deficiencias. Este pequeño lastre no impide que te lo puedas pasar en grande en estas fases, aunque debes tener en cuenta que no llegan a la calidad de las de *GTA*.

Los encargos de la central de policía que recibes por la radio de tu coche son de lo mejor del juego

Diferencias razonables

Puestos a compararlo con el juego de Rockstar, llega el momento de mencionar las fases con las que *True Crime* marca distancias con los últimos *GTA*: las de sigilo, las de combate y los encargos de la central de policía. La verdad es que las primeras no hay por donde cogerlas, por lo que no se echarían en falta si las hubieran obviado. En cuanto a las de combate, se inspiran en los típicos juegos consoleros de lucha con combos y dan el pego, aunque a veces una pésima selección de cámaras impide ver a tus enemigos. Todo es cuestión de acostumbrarse a las cámaras y desarrollar un sexto sentido arácnido para detectar peligros que no ves.

Los encargos de la central de policía que recibes por la radio de tu coche sí que suponen una aportación de gran valía. De hecho, son de lo mejor del juego. Cuando los recibas, deberás decidir qué puede más: tu sentido del deber o tus ganas de acabarte el juego. Si obedeces órdenes, te irás embarcando en una red de misiones alternativas de lo más variadas, desde peleas callejeras a persecuciones de presos fugados, pasando por los atracos de toda la vida. En el minimapa, aparecerá la dirección del lugar en que se está cometiendo el delito que tú debes impedir o castigar.

En ocasiones, basta con hacer sonar la sirena para que te presten un poco de atención, pero siempre hay alguno que se resiste y te obliga a pasar a mayores. Pero ojo, que hasta utilizando tu arma puedes ser un buen chico: si disparas a la pierna de los delincuentes, los neutralizas, y eso da puntos positivos.

True Crime no pasará a la historia por su modo multijugador, que es idéntico a las partidas individuales, pero con cuatro jugadores en liza. Ni resulta demasiado entretenido ni está optimizado para el juego on line. Sí destaca, y mucho, la espléndida banda sonora, llena de música negra y callejera seleccionada entre lo mejor desde los 70 a nuestros días, con grandes nombres como Curtis Mayfield, Marvin Gaye o Snoop Doggy Dog prestando alguno de sus temas.



Nick Kang es un tipo que rara vez se anda con remilgos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Paradox • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +3

CRUSADER KINGS

Ricardo Corazón de León, **El Cid**, las hordas mongolas, **los caballeros templarios... El periodo medieval** de las Cruzadas **es fértil en mitos** históricos. Si además no ha sido muy explotado en ordenadores, **¿por qué no hincarle el diente** estratégico?

Por O. García

Crusader Kings es un juego que recibirá con los brazos abiertos a todo aquél que haya pasado antes por *Europa Universalis*, *Victorias* o *Dos tronos*. Paradox sigue aferrándose a su particular clavo ardiente y repite fórmula por enésima vez aunque, eso sí, incorporando algún aliño nuevo para que no se diga. Una fórmula que, por si has estado una temporada en Marte o no nos habías leído en tu vida, consiste en 1) tomar un periodo histórico cualquiera, 2) reunir una serie de conceptos clave de la gestión socioeconómica y militar, 3) meterlos en tantas regiones como sea posible, 4) agitarlo y servir. Así, ya puedes ver que el máximo aliciente de cada nueva entrega-juego de Paradox consiste en descubrir la única incógnita de la ecuación: el periodo histórico.

Aquí, el periodo se sitúa entre el año 1066 y 1452, bajo el pretexto de las Cruzadas. De hecho, puestos a ser puntillosos, la Primera Cruzada no empezó hasta casi 30 años después, en 1095, mientras que la última tuvo lugar en 1271, con el príncipe Eduardo de Inglaterra al frente. Así que las fechas de 1066 (señalando la batalla de Hastings y el inicio de la Inglaterra feudal) y 1452 (con la coronación de Federico III y la aparición de la imprenta) son más bien arbitrarios.

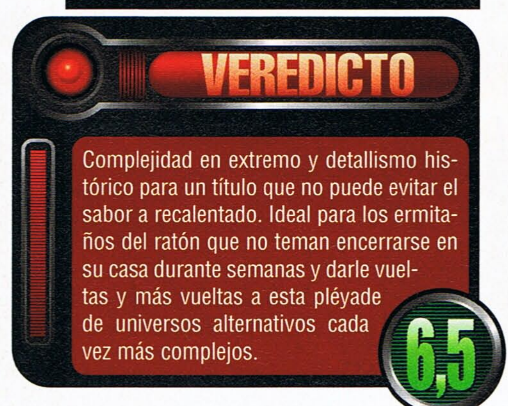
Eso sí, la fecha de cierre se justifica en parte porque será posible exportar las partidas de *Crusader Kings* a *Europa Universalis II*, con lo que los poseedores de este otro título obtendrán así una especie de *extended play* histórico. Por desgracia, el tema de las Cruzadas impide ponerse de parte de los infieles ni llevar a ningún reino que no sea plenamente cristiano. Algo que, a pesar de ser coherente con el título, resta posibilidades muy interesantes.

Se acabaron las Cruzadas

Y hasta aquí llega el aderezo de las Cruzadas. No parece que la inteligencia artificial se preocupe mucho de mandar a sus ejércitos a combatir contra los infieles, ni tampoco existen mecanismos que te permitan persuadir a otros reinos para lanzar una cruzada conjunta. Además, mandar tus tropas a Tierra Santa supone un gasto colosal, deja terriblemente debilitadas las defensas patrias y, encima, no ofrece suficiente recompensa que justifique tal esfuerzo. Dicho de otro modo, se puede ganar una partida

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC		
LAN	8	
Internet	8	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Inglés	
Web	www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp	



VEREDICTO

Complejidad en extremo y detallismo histórico para un título que no puede evitar el sabor a recalentado. Ideal para los ermitaños del ratón que no teman encerrarse en su casa durante semanas y darle vueltas y más vueltas a esta pléyade de universos alternativos cada vez más complejos.

6,5



Cuanto mayor es el reino, más difícil es mantener la cohesión.


A fin de cuentas, la ley de las armas es tan buena como cualquier otra...


Lanzarte a las Cruzadas requiere mucho dinero y, sobre todo, mucha tropa.

tan ricamente sin necesidad de pisar Jerusalén. Claro que, si te aburres y te sobran las tropas...

Los verdaderos activos de *Crusader Kings* tienen que ver con el detallismo histórico, que es marca de la casa. Y con la fiel recreación de un periodo en el que, más que de combatir a infieles, se trata de asegurar la supervivencia y auge de tu dinastía. Usurpar títulos, crear matrimonios de conveniencia o asegurar pactos de vasallaje son algunas de las herramientas de que dispones. Un verdadero frenesí de luchas cortesanas donde, a menudo, pesa más la argucia que la espada.

En cambio, otra de las novedades que se ha incorporado es de una eficacia más dudosa. Nos referimos al intento de darle al juego un toque de rol incorporando un sinfín de habilidades a los personajes principales. Esta aportación tiene un efecto más bien insignificante en el sistema de juego y sólo añade otro innecesario grado de complejidad a un juego de por sí peliagudo.

Alguien maneja mi barca

Y éste es, tal vez, el mayor talón de Aquiles del juego y, por extensión, del "sistema Paradox". Estos chicos suecos se han acostumbrado tanto a su propia receta que se han olvidado de compartirla con el vulgo. Y no sólo porque siguen negándose a incluir un tutorial, sino porque han alcanzado un punto en el que la complejidad no va acompañada de un efecto visible en el juego.

Será posible exportar las partidas de Crusader Kings a Europa Universalis II

A menudo te asalta la molesta sensación de que son los acontecimientos los que te controlan y no al revés. Es evidente que bajo toda esta miasma de efectos secundarios, modificadores y eventos aleatorios se esconde un motor, pero se ha vuelto tan complejo e invisible que intentar dominarlo resulta imposible.

De esta forma, *Crusader Kings* adquiere más valor como ejemplo de documentación erudita y como terreno para historias alternativas que como juego en sí. Alguien en Paradox debería empezar a darse cuenta de que hace falta una inteligencia artificial competente, un buen diseño de escenarios y una remodelación gráfica de vez en cuando para empezar a hablar de juego. De otro modo, estamos hablando sólo de un fascículo más en esta apasionante Historia de la Humanidad en ricos coleccionables.

CRUZADA 1.03A

Casi simultáneamente al lanzamiento de *Crusader Kings* ha aparecido un parche que actualiza el juego a la versión 1.03a (lo encontrarás en el CD 2). Aporta nuevas opciones diplomáticas, entre las que destaca la de llevar a cabo alianzas entre países, nuevos sucesos y más reinos. También se han pulido algunos detalles que tienen que ver con el equilibrio del juego, la inteligencia artificial y la interfaz.





Puedes conducir los designios de cualquier rey, conde o duque de la época.

GÉNERO: Carreras/Puzzles • **DESARROLLADOR:** Nadeo • **EDITOR:** Puntosoft • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** TP

TRACKMANIA

Los juegos de antaño eran capaces de hacer que pasaras **horas y horas delante del monitor por puro vicio**. *Trackmania* es uno de ésos y requiere, además, habilidad e ingenio. Sí, **los habrá más modernos** y hasta mejores, **pero éste es de los divertidos.**

Por X. Robles

Hay cosas muy sencillas que nos divierten y no sabemos muy bien por qué. Un ejemplo claro: el *Scalextric*, al que dedicamos tantas horas en nuestra infancia y seguro que también después. La diversión consistía en reunir a unos cuantos amigos y construir circuitos únicos, con curvas mortíferas, rectas en las que dejarse la adrenalina... Una vez diseñado el circuito, la diversión se limitaba a sentarse alrededor del circuito, colocar los coches y jugar con aquel mando de un solo botón, intentando no salirse de la pista en los giros y procurando acelerar al máximo en las rectas.

Pues más o menos esto es lo que propone *Trackmania*, aunque con algún aliciente adicional. Se podría definir como un juego muy simple, algo que en absoluto tiene por qué ser malo. Nadeo, los desarrolladores franceses responsables de títulos como los simuladores de vela *Virtual Skipper*, han sabido superar el prejuicio que asocia simplicidad y falta de calidad con un producto divertidísimo, de aquellos que te mantienen pegado por puro vicio delante del ordenador durante horas y horas.

Rómpete la cabeza (¡pensando!)

En el modo individual dispones de tres posibilidades: carretera, desafío o puzzle. Las dos primeras opciones son las típicas de cualquier juego arcade: se trata de llegar a la meta en el menor tiempo posible. En el modo carretera, no compites contra ningún rival controlado por el ordenador, sino que intentas superar los tiempos más altos para ir consiguiendo medallas. En desafío, debes ir ganando carreras sin que te eliminen o volverás a empezar.

Este juego no pasaría de lo meramente anecdótico sin su magnífico modo puzzle

Pero este juego no pasaría de lo meramente anecdótico sin su magnífico modo puzzle. En él se te proponen una serie de circuitos incompletos y debes completarlos colocando a tu antojo los bloques y piezas de que dispongas. No pienses en menús complicadísimos ni nada por el estilo: todo es muy fácil y no exige casi ningún esfuerzo llevar a cabo tus ideas. En cuanto hayas terminado de construir el camino que creas más adecuado, tendrás que recorrerlo a toda velocidad con tu coche. De este modo, compruebas que la combinación de ingenio y habilidad da como resultado diversión garantizada. Diversión un poco ingenua, pero diversión a fin de cuentas.

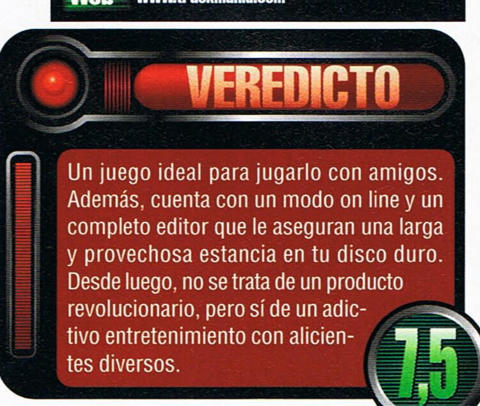
Lo que no convence del todo es que sólo dispongas de tres modelos de vehículos en tres ambientaciones: un pick-up para las carreras en la nieve, un coche de rallies para competir en el bosque y el típico coche americano para correr en el desierto. Al menos sí se le ha sacado un importante partido a estos ambientes.

Construye tus circuitos

El juego incluye un editor con el que puedes construir escenarios desde cero. Gracias a los coopers (la moneda del juego) que vas ganando a medida que consigues medallas, puedes comprar bloques cada vez más espectacula-

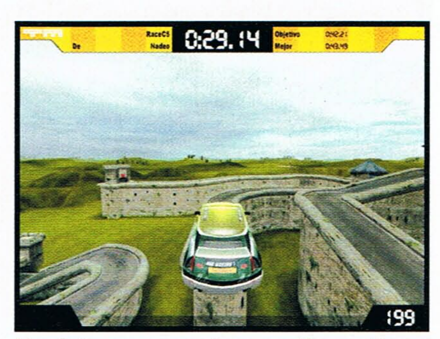
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	10	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera de España)	
Voces	X	
Web	www.trackmania.com	

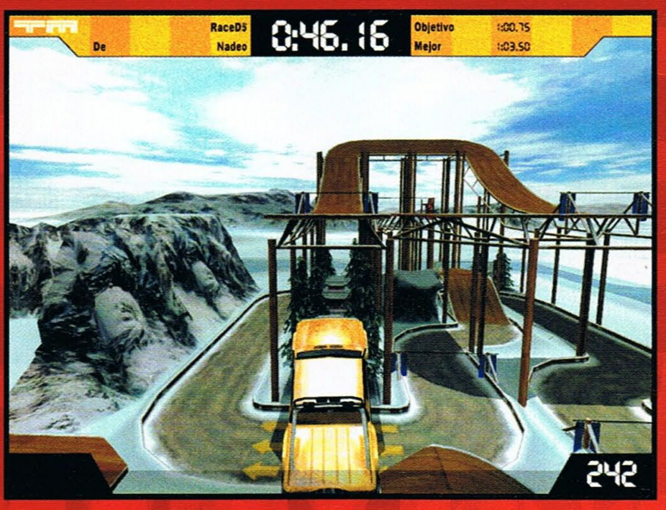




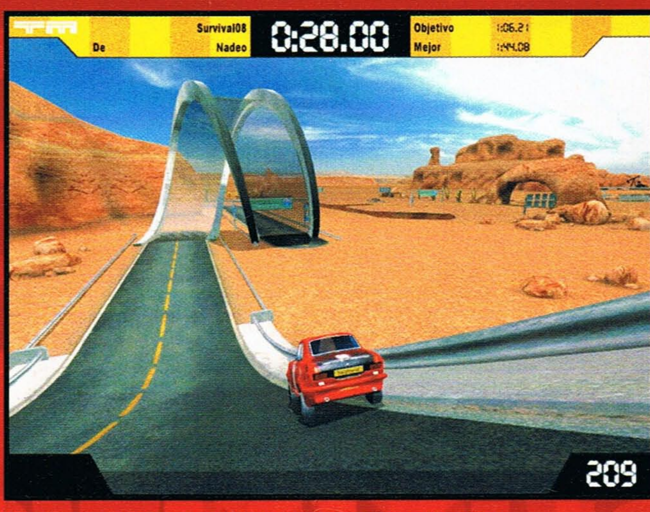
Mira qué circuito más majo hemos hecho en tres minutos.



Tendrás que aprender a realizar saltos kilométricos.



La curva del fondo no augura nada bueno.



Si vas despacio, puedes volcar en pleno looping.

res: loopings, half-pipes, saltos imposibles... Hasta 300 piezas distintas. Otra opción pasa por descargarse de Internet los mapas que otros jugadores hayan hecho y que no ocupan más de 20 Kb cada uno. Puedes probarlos en partidas de hasta diez jugadores.

Pese al interés del apartado on line, éste aún está un poco verde y tiene fallos por pulir, como la tendencia de los vehículos a ir a trompicones o que en algunos casos sean capaces de atravesar las paredes. Tampoco nos convence demasiado la imposibilidad de chocar contra tus adversarios, aunque los desarrolladores argumentan que es la manera de que cada jugador pueda adoptar su estilo de conducción sin interferencias.

En cuanto a su acabado técnico, el juego va muy fluido y sus requisitos son razonables. De acuerdo, los gráficos no son comparables a los de *TOCA Race Driver 2*, pero resultan agradables a la vista, y los efectos climáticos son bastante resultones. Menos adecuada resulta la machacante sintonía del juego, que es de las que se acaban incrustando en el cerebro y mareando a los que la sufren.

En definitiva, tal vez *Trackmania* no sea tan espectacular ni realista como otros títulos del mismo género y puede que su oferta de vehículos y escenarios se quede un tanto corta. Pero ofrece diversión inmediata y sin edulcorar, un pasatiempo que pueden disfrutar tanto jugadores curtidos con ganas de relajarse como novatos en busca de emociones fuertes.



Puedes correr on line en circuitos de otros jugadores.



La ambientación del juego está bastante conseguida.

TRES ERAN TRES

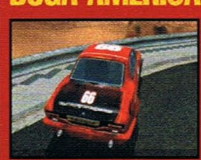
Dispones de tres escenarios, cada uno con su propio vehículo. Mejor que te familiarices con sus características si quieres ganar.

PICK-UP



Lo utilizarás en los escenarios nevados. Es muy lento y gira poco, pero tiene una buena suspensión y es ideal para cruzar el hielo.

BUGA AMERICANO



Lo usarás en el desierto. Es el más rápido de todos, pero no gira muy bien. Además, es difícil no salirse de la pista en los grandes saltos.

COCHE DE RALLIES



Es el que utilizarás en el bosque. Se trata del más pequeño y se maneja con mucha facilidad. Ideal para esquivar árboles y obstáculos.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Jowood • EDITOR: Nobilis Ibérica • PRECIO: 19,90 € • PEGI: +3

UN VECINO INFERNAL 2

Paco, protagonista estrella de un programa de cámara oculta, **y su** desventurado **vecino ya están de vuelta**. Y lo hacen con los mismos argumentos que unos cuantos meses atrás: **mecánica sencilla, mucho humor** y muy corta estancia en tu disco duro.

Por X. Pita

Los videojuegos son una cosa seria. O al menos da esa impresión cuando uno hace inventario de títulos, publicados o futuribles, y se encuentra con que el humor, el sano cachondeo, casi ha desaparecido del mapa virtual. Nada que ver estos tiempos de gráficos vanguardistas y masacres de un realismo escrupuloso con aquellos productos con sello LucasArts que hacían de la gracia, del chiste y del chascarrillo disfraz y envoltorio para un buen puñado de obras maestras. Si acaso, un par de obras puntuales como *Giants* o *Armed & Dangerous* aportan su dosis de risa y absurdo al cada vez más circunspecto panorama del ocio digital.

Por eso sorprende que, entre tanta seriedad, aparezca de pronto un juego que no utiliza el humor simplemente como ingrediente complementario, sino que lo convierte en total y absoluta espina dorsal. *Un vecino infernal 2* sigue los pasos de su delirante precuela. Es decir: mecánica sencilla (deudora del apuntar y hacer clic que tan buenos resultados dio a la mentada Lucas) que a veces, más que a un juego de PC, lo acerca a uno de esos productos en flash que pueblan mil y una webs de este enorme espacio que es Internet.



Unos sencillos bocadillos otorgan pistas sobre la utilidad de los objetos.

Un indeseable con bermudas

Un primer vistazo revela que *Un vecino infernal 2* apenas difiere de la que fue su primera parte. Volvemos a manejar a Paco, presentador de un programa televisivo de cámara oculta, un personaje especializado en hacerle la vida imposible a su vecino. Las infernales travesuras de este tipo son la salsa de esta especie de



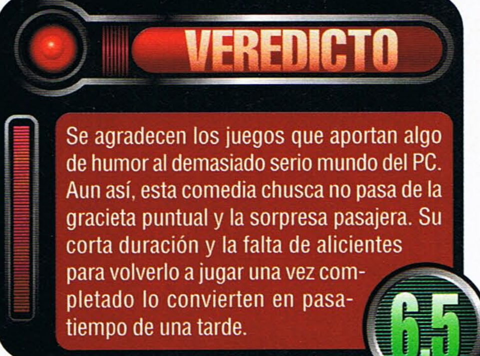
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 233 MHz	PII 500 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	✗

Web www.neighbours-from-hell.com



VEREDICTO

Se agradecen los juegos que aportan algo de humor al demasiado serio mundo del PC. Aun así, esta comedia chusca no pasa de la gracieta puntual y la sorpresa pasajera. Su corta duración y la falta de alicientes para volverlo a jugar una vez completado lo convierten en pasatiempo de una tarde.

6,5



Cada vez que Paco lleva a cabo una travesura, la acción se detiene para mostrárnosla.

UN PAR DE DIFERENCIAS

Como cualquier buena secuela, *Un vecino infernal 2* incorpora unas cuantas novedades que lo sitúan por encima de la primera parte. A grandes rasgos, estas dos son las más importantes.

VARIEDAD DE ESCENARIOS

Al ser el juego un reflejo de las sufridas vacaciones del vecino, se abandona el escenario único de la primera parte para trasladar la acción a diferentes entornos, desde un templo en China a una playa repleta de cangrejos o la cubierta de un barco. Cada escenario se corresponde con una parada del crucero infernal del que somos testigos.



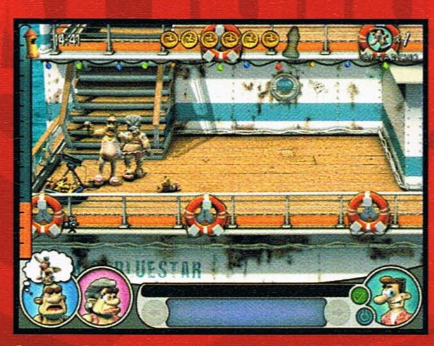
MEJORES PUZZLES

Como si de un Sam Fisher cómico se tratase, Paco puede ahora forzar las cerraduras de los armarios o incluso meter la mano en un bolso y conseguir algún preciado objeto. Para ello, debes conseguir que una figura se mueva lo menos posible del centro de una diana. Además, la dificultad de los puzzles y su número han crecido.

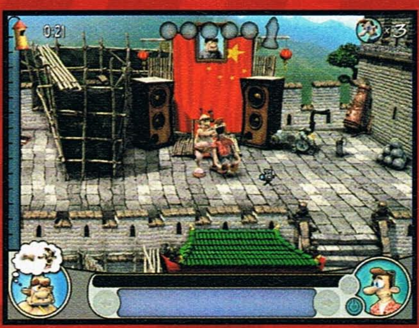




Si consigues enfadar mucho al vecino, serás recompensado con un premio.



La madre del vecino protagoniza algunos de los mejores momentos.



Si el vecino te ve, descargará toda su ira contra ti.

comedia bufa interactiva. Por ejemplo, puedes serrar una balaustrada de madera para que el vecino se caiga sobre un estanque en el que nada una anguila eléctrica, usar la clásica técnica que combina pegamento y cartucho de dinamita para que explote entre los dedos del antagonista y así *ad nauseam*.

Por suerte, el juego ha evolucionado. Los escenarios, en unas 2D que hoy por hoy ya parecían imposibles de rescatar, ganan en detalle. Pero el gran mérito del juego, por lo menos en lo que a evolución se refiere, es que la variedad parece haberse hecho un sitio: se incluyen nuevos tipos de puzzles (por ejemplo, ahora puedes forzar un armario para conseguir determinados objetos) o surgen nuevos personajes secundarios de lo más acertado. Como la madre del vecino, una mujer de alto tonelaje, carne de cañón para el diván de cualquier psicoanalista. Todo sin descuidar un ápice lo cuidado de los escenarios, que aun estando construidos con una técnica que a más de uno le pueda parecer primitiva (o quizás precisamente por eso), ayudan a incrementar la sensación de tebeo, de dibujo animado en la más pura tradición del tartazo en la cara y la piel de plátano resbaladiza.

Las infernales travesuras del protagonista son la salsa de esta especie de comedia bufa interactiva

Con fecha de caducidad

A pesar de todas las mejoras, a *Un vecino infernal 2* le pesan algunos de los defectos que ya acusaba la primera parte y que ni siquiera han tratado de corregirse aquí. Vuelve a ser corto (si te pones en serio, se puede completar en un día) y deja muy poco margen para volver a jugarlo. Entendámonos: *Un vecino infernal 2* es como un chiste, sólo hace gracia la primera vez que te lo cuentan. Siendo generosos, el juego puede tener una vida útil de poco más de cinco horas.

Pero ése no es el mayor inconveniente. Del mismo modo que a nadie se le ocurre afirmar que *El extranjero* de Albert Camus es una mala novela porque a duras penas llega al centenar de páginas, uno no puede condenar un videojuego sólo por su brevedad. El problema es otro. Sencillamente cuando el jugador ya sabe cómo resolver los puzzles o cómo reacciona el vecino ante ellos, la gracia de *Un vecino infernal 2* (que no es otra que encontrar la forma de ir resolviendo puzzles y observar las consecuencias de nuestras acciones) acaba por desinflarse. Lástima, porque media docena de fases más, unos cuantos minijuegos o escenas de bonus auparían al título de Jowood del bien al notable. Quizás la próxima vez. Porque seguro que hay próxima vez.



Algunos de los objetos llegan a desencadenar situaciones hilarantes.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Nadeo • EDITOR: PuntoSoft • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +3

VIRTUAL SKIPPER 3

Si de pequeño alucinabas con la Zodiac de tu padre y te volvías loco por colarte en cubiertas de yates, será que **eres un navegante frustrado**. Pero tranquilo, que **todo trauma tiene solución**: con este juego, **los vientos te llevarán** donde no llegó ni Rusell Crowe.

Por D. Valverde



Tienes que estar atento para no colisionar con otros barcos.





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	10	
Internet	10	
Idioma		
Textos de pantalla	🇪🇸	
Voces	✗	
Web	www.virtualskipper.com	



VEREDICTO

Si eres un apasionado de la vela, este *Virtual Skipper 3* es el juego que estabas esperando desde hace años. Mejorando sustancialmente la receta de los anteriores, el juego de Nadeo ofrece una simulación fidedigna y compleja, realmente apetitosa, con un aspecto visual del todo extraordinario.

8

Tal vez la vela no sea un deporte muy popular, pero sí goza de un núcleo de incondicionales que esperan la llegada de cada nueva entrega de este simulador de Nadeo como agua de mayo. Ésta es ya la tercera y supone un salto cualitativo de cierta importancia. En primer lugar, por sus gráficos: nunca antes se había recreado con tanto detalle el agua marina y sus olas, los reflejos del sol en el agua, el vaivén de las embarcaciones mecidas por las olas o los crepúsculos con sus hermosos contrastes.

Nada chirría. El modelado de los barcos quita el hipo. Ves como la radiante espuma salpica aquí y allá, cómo tus marinos se mueven de forma natural por la cubierta del barco, cumpliendo escrupulosamente sus funciones... Ante tal despliegue gráfico, te quedas pasmado, boquiabierto. Cuando reaccionas al cabo de un par de minutos, sigues buscando detalles casi por instinto. Y los encuentras. Hay faros en los espigones con tal nivel de detalle en sus texturas que tienes la necesidad de alargar la mano hasta el monitor y tocar su superficie rugosa. La línea de costa no es un borroso pegote 2D sin sentido, sino que está fantásticamente moldeada, alternando acantilados rocosos de gran belleza con los edificios singulares de la ciudad de la regata. Así, es fácil reconocer el puente de San Francisco, la inimitable costa de Sydney, Porto Cervo o el turbulento Canal de la Mancha.

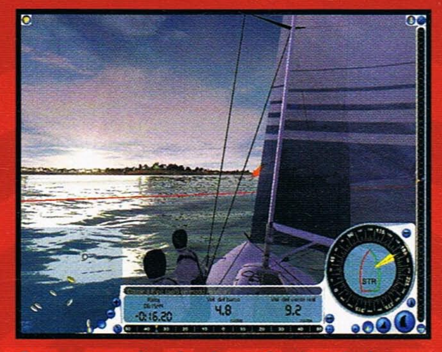
Y todo esto, acompañado por un sistema de cámaras ejemplar. Puedes controlar la cámara libre haciéndola girar, elevándola, acercándola a ras de mar, buscando la vista más práctica para cada momento o la más espectacular para tu libro de viaje. El sonido, como no podía ser de otra manera, también acompaña. Los efectos de ambiente te sumergen rápidamente en la situación, con el incesante ruido de las olas, los helicópteros, el salpicar del agua contra las embarcaciones... Genial. Ya te sientes a bordo. Ahora toca navegar.

Con todo en automático, la simulación se reduce a mantener un rumbo correcto

Comandante o grumete

Aunque no poseas grandes nociones de navegación a vela, no creas que eso va a suponer un problema insalvable. Es cierto que el juego no ofrece un tutorial, pero tanto el ajustable nivel de dificultad como el completo manual de


Los virajes han de estar perfectamente medidos.


Amanece a bordo. Los efectos de luces son espectaculares.


Puedes personalizar tu barco con los colores del país que elijas.

instrucciones son de gran ayuda para los noveles. Con el tiempo y una caña, no es difícil nadar con soltura en el mar de tecnicismos de la vela.

De entrada, en el modo novato, el ajuste de velas es automático y el panel de información aparece en su variante más sencilla y accesible. De esta manera, la navegación se reduce a mantener tu barco en la posición correcta con respecto al viento siguiendo un sencillo código de flechas indicadoras rojas, azules y verdes.

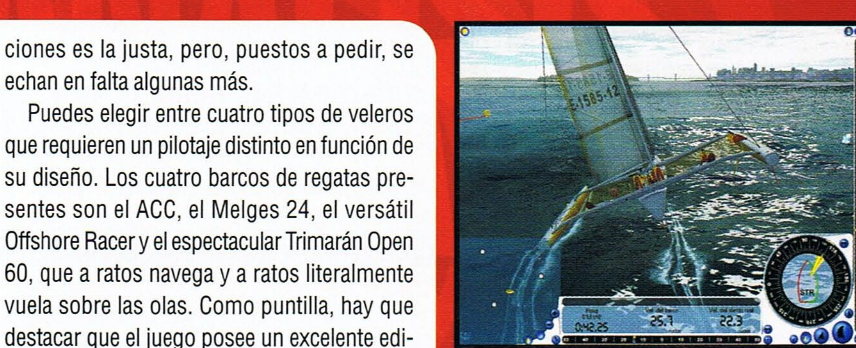
Regatas y barquitos

La interfaz es correcta, bastante cómoda y fácil de entender. Al avanzar, tienes que ir fijándote en las balizas luminosas que te indican el camino. El minimapa de la esquina inferior izquierda es de gran ayuda para establecer la ruta a seguir. Con todo en automático, la simulación se reduce a mantener un rumbo correcto, no hay más complicaciones.

Está claro que el juego pierde algo de aliciente si lo simplificas y le quitas lo que tiene de simulación detallada, pero es lógico que esta opción exista: si las únicas velas que has visto soplar han sido las de los cumpleaños, empezar con todo en manual y las opciones de realismo al máximo sería un suicidio en toda regla.

Los modos de juego de este *Virtual Skipper 3* no son revolucionarios. Son los que son, los que no podían faltar de ninguna manera. Hay un modo Desafío, Contrarreloj, Regatas y Regatas personalizadas. La variedad de escenarios (de grandes dimensiones) y embarcaciones es la justa, pero, puestos a pedir, se echan en falta algunas más.

Puedes elegir entre cuatro tipos de veleros que requieren un pilotaje distinto en función de su diseño. Los cuatro barcos de regatas presentes son el ACC, el Melges 24, el versátil Offshore Racer y el espectacular Trimarán Open 60, que a ratos navega y a ratos literalmente vuela sobre las olas. Como puntilla, hay que destacar que el juego posee un excelente editor de rutas y regatas, totalmente aplicable tanto al modo multijugador como al solitario.


Los trimaranes vuelan a velocidades de hasta 36 nudos.



Dos veleros españoles. Al fondo, la majestuosa Sydney.

LA EVOLUCION GRÁFICA

Está claro que desde el primer Virtual Skipper hasta esta tercera entrega, la calidad de la saga han aumentado considerablemente, sobre todo en lo referente a su apartado gráfico.

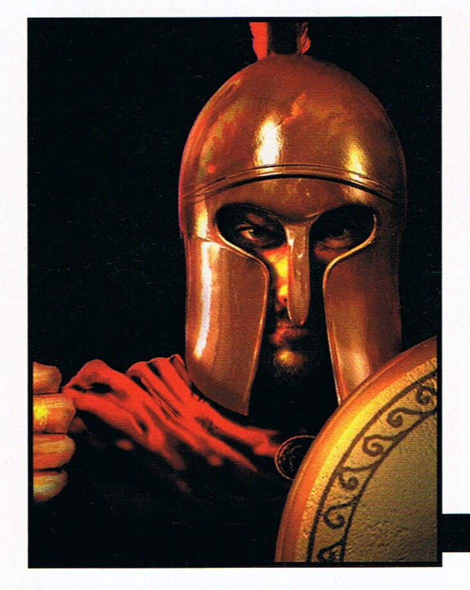
VIRTUAL SKIPPER

VIRTUAL SKIPPER 2

VIRTUAL SKIPPER 3


Las balizas te indican el rumbo. Su luz te guiará en días nublados.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Slitherine Software • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +7



ESPARTA

El cine vuelve a dejar huella en los juegos. **Gracias a Brad Pitt**, Eric Bana y sus aventuras mitológicas en *Troya*, **se prepara el desembarco** de juegos que toman **la Grecia clásica** como telón de fondo. ***Esparta* es la primera prueba** tangible de esta nueva moda.

Por X. Pita

Que no te engañe el título: aunque a los espartanos les precede una fama de guerreros indómitos, el videojuego que lleva el nombre de su ciudad está muy lejos de ser un frenético ejemplo de estrategia pasada por el tamiz de la hemoglobina. Es más, si consultas el diccionario, verás que "espartano" es aquel que no hace ostentación de su riqueza... o que no la tiene. Vamos, más bien parco, discreto, tirando a miserable. En ese sentido, *Esparta*, el videojuego, hace bastante honor a su denominación de origen.

Y no porque el título Slitherine sea un juego miserable, sino por su modestia. Se trata de un producto construido desde la independencia por un equipo de desarrolladores que se mueven muy lejos de la estratosfera lúdica a lo Electronic Arts. En la confección del juego participaron una docena de personas, mientras que un producto Blizzard puede contar por la participación de más de mil personas.

De todo un poco

Ahora que se da tanta importancia al apartado gráfico, los juegos que prescinden de los efectos de luces vanguardistas tienen que basar su discurso en otros detalles. La seriedad histórica puede ser uno de ellos, y también la exhaustiva documentación o la mezcla de tendencias importadas de dos o tres géneros. *Esparta* cumple con las tres recetas de éxito alternativo. Sin ser un juego extremadamente complejo (se juega por turnos, sí, pero no es difícil habituarse a su mecánica), el equipo de diseñadores ha puesto toda la carne en el asador para que el producto final sea, cuando menos, digno.

Aquí hay de todo un poco. De juego a lo *Civilization*, de construcción de ciudades, diplomacia, comercio y también combate. La mecánica de juego ha sido depurada al máximo y manejarte por el mapa 3D de las batallas es tan sencillo como hacer clic aquí y allá. Y es que la máxima del juego de Slitherine parece ser, precisamente, la claridad y la variedad. No en vano,

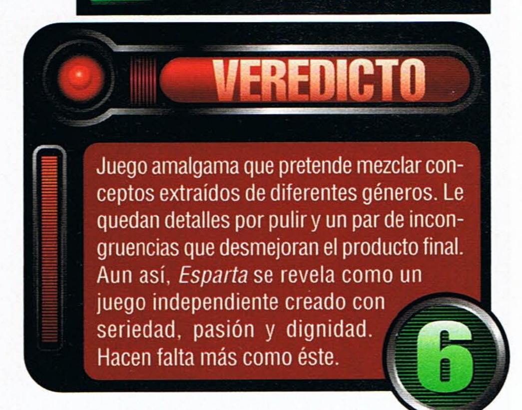
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 366 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.slitherine.co.uk/spartan





El juego combina elementos como el combate y la gestión económica.



Esparta es un juego de apartado gráfico más bien discreto.



En ciertos momentos, recuerda a juegos como los Total War.

Hay de todo un poco: desde juego a lo Civilization a construcción de ciudades, diplomacia, comercio o combate

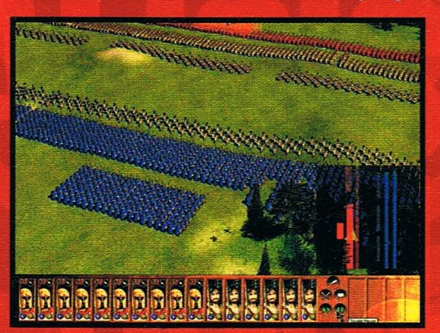
a lo sencillo de la interfaz se le viene a sumar la obscena cantidad de unidades diferentes (más de medio centenar); agrupadas, eso sí, bajo los bandos de rigor (desde espartanos y eolios a macedonios e incluso romanos y persas).

Pero el problema de *Esparta* es que no acaba de hacer pleno en ninguna de las tres formas de juego de las que hace gala. Es más, uno se enfrenta a una serie de problemas que ponen en solfa la seriedad y el voluntarioso acabado de este producto.

Por ejemplo, los combates pueden ser motivo de frustración. Primero, porque las unidades se comportan de una manera caótica. Y segundo, porque las órdenes que les puedes dar o las posibilidades tácticas están prácticamente reducidas a la mínima expresión. Tanto es así que al final uno opta por la resolución del combate automática antes que ocuparse personalmente. Un fallo imperdonable en un juego que pretende reproducir las grandes luchas de la Grecia clásica.

La Historia que pudo ser

Extraños conceptos de juego que podrían discutirse hasta el hartazgo (como el hecho de no poder construir ciudades allá donde lo desees, todo un engorro que se podían haber ahorrado) se mezclan con otros que hacen de *Esparta* una pura contradicción. Es decir, que si partimos de la base de que Slitherine ha querido crear un juego respetuoso al máximo con la Historia, lo menos que uno puede esperar es que la Historia en sí misma influya en el progreso de la partida. Pues bien, eso no sucede. Por mucho que recibas mensajes de que los persas se acercan a Grecia, éstos nunca harán acto de presencia. Misterios de la Historia informatizada.



Es probable que acabes resolviendo los combates de manera automática.



Se echa de menos mayor incidencia de los hechos históricos en las partidas.

Aun así, *Esparta* no es un mal juego. Más bien todo lo contrario. Es un intento más que digno de combinar en un mismo producto diferentes tendencias, muchas ideas no siempre del todo coherentes entre sí. A pesar de sus detalles por pulir y por equilibrar, Slitherine ha construido un juego tal vez algo mejorable pero más que entretenido. No pasará al Olimpo pero tampoco engrosará las filas de la infamia. Bien puedes darle una oportunidad.



Hay ocho campañas ambientadas en diferentes periodos históricos.

DUROS DE PELAR

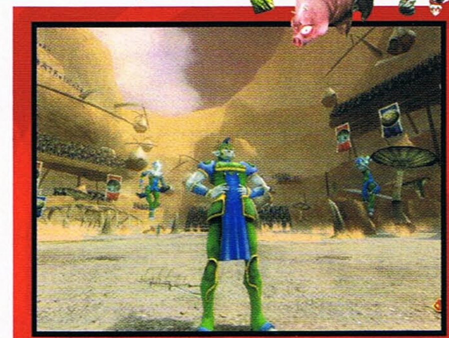
Se cuenta de los espartanos que vivían para la guerra. Por ello, dicen que los bebés que no tenían una buena constitución eran arrojados al vacío desde el monte Taigeto. A los siete años, ingresaban en la academia militar, donde llevaban una vida dura y llena de penurias (de ahí la expresión "vida espartana"). A los 20 años, los varones pasaban a formar parte del ejército, institución en la que deberían permanecer hasta los 30. Dada la esperanza de vida de aquella época (siglo VI a.C.), los jóvenes espartanos tenían muy pocas posibilidades de llegar a viejos. Con todo, el entrenamiento espartano daba resultado. Prueba de ello fue la batalla de las Termópilas, donde un reducido grupo de hombres de Esparta resistió a un ejército persa muy superior en número.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Cyanide • **EDITOR:** Puntosoft • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

CHAOS LEAGUE

¿**Harto de jugar** cada año **a** los *FIFA*, ***Madden NFL***, *NBA Live* y *NHL* de turno? **No hay problema**, la desarrolladora **Cyanide te ofre**ce un juego que funde **fútbol americano y fantasía medieval** en uno de los abrazos más extravagantes del año.

Por G. Masnou



Cada punto es convenientemente celebrado por su autor.

Lo de *Chaos League* no es nuevo. El título de Cyanide se inspira en *Blood Bowl*, un juego de mesa que combinaba monstruos y deporte para ofrecer una variante del fútbol americano pasada de rosca. Esta idea ya ha sido llevada a PC en ocasiones anteriores, primero con un juego llamado *M.U.D.S* (1991) y luego con la adaptación a compatibles de *Blood Bowl* (1995).

Chaos League ofrece un cóctel de violencia, fantasía y deporte muy similar, por no decir idéntico. Se trata de situar a los nueve jugadores de que dispones a lo largo y ancho del campo y tratar de llevar la pelota hasta la zona de anotación del terreno rival. Puede jugarse por turnos o en tiempo real, y en tus ataques debes tener en cuenta factores decisivos como la táctica a emplear y las características físicas, armamentísticas y mágicas de cada uno de tus hombres. Para ganar partidos y tener opciones en la liga en que participas, debes encontrar un buen equilibrio estratégico: hay que ser expeditivo, incluso brutal, cuando no tienes la pelota, y rápido y ágil cuando la tienes.

Buena gestión, mala acción

Pese a tratarse de un juego de fantasía medieval en que el realismo brilla por su ausencia, *Chaos League* sorprende por su calidad co-mo juego de gestión. Más allá de las típicas opciones de compra-venta de jugadores, tienes a tu alcance posibilidades como contratar a un puñado de *hooligans* para que siembren el caos entre la afición rival o dopar a tus jugadores para que aumenten sus prestaciones. Incluso puedes gestionar de forma individual el progreso de cada uno de tus muchachos.

Por desgracia, estas virtudes se evaporan cuando los partidos empiezan. En el modo en tiempo real, las acciones se suceden a un ritmo exasperante de puro lento. Además, la inteligencia artificial necesita ir a clases de repaso: la incompetencia de los jugadores guiados por el ordenador resultaría cómica si no nos estropease los partidos. Nunca o casi nunca toman decisiones correctas y no dan la impresión de entender muy bien los fundamentos del deporte al que juegan. Es una pena: el que podría haber sido versión fantástica de *Madden NFL* acaba convertido en juego del montón.



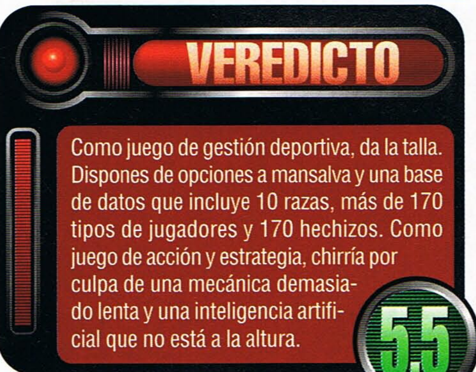
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.chaosleaguegame.com



VEREDICTO

Como juego de gestión deportiva, da la talla. Dispones de opciones a mansalva y una base de datos que incluye 10 razas, más de 170 tipos de jugadores y 170 hechizos. Como juego de acción y estrategia, chirría por culpa de una mecánica demasiado lenta y una inteligencia artificial que no está a la altura.

5,5



Aunque parezca lo contrario, la interfaz es muy intuitiva.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Lost Toys • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +7

BATTLE ENGINE AQUILA

Érase una vez **un mundo ahogado. Los polos se han fundido**, los continentes son ahora una colección de islotes y **las armas** de destrucción masiva **tienen forma de robots** enormes que pelean entre sí por lo que queda de Tierra. **Los Transformers se van a *Waterworld*.**

Por J. Ripoll



Naves grandes, naves lentas, blancos fáciles.

Por qué en 20 años de videojuegos nadie ha hecho uno de tractores? Fácil, porque los tractores no dan sensación de velocidad. Por eso, resulta curioso que se hagan juegos de acción frenética protagonizados por robots patizambos, más lentos incluso que un desfile de veteranos de la guerra de Crimea.

Se supone que su potencia y su arsenal tecnológico compensan su lentitud, pero eso no siempre es cierto. La forma correcta de acercarse a este juego es poner lo de "frenético" en cuarentena, no sea que el frenesí sea el tuyo a la hora de apagar el PC. Mejor te lo tomas como un juego de acción a cámara lenta. O como una simulación violenta y llena de fantasía.

Del cielo a la tierra

Aclarado el concepto toca descubrir que hay tras él. *Battle Engine Aquila* es el nombre de un robot, una bestia que se transforma y que tú debes manejar. El mech se controla sin problema, nada de complicaciones estilo *Mechwarrior*. Además, tiene un escudo cuando anda que desaparece cuando vuela y dos buenas armas, una potente pero que te deja sin energía y otra que inflinge menos daño pero nunca se acaba. Ah, y que no se me olvide, el robot tiene un pero: no sabe nadar. Agua igual a muerte. Muerte igual a reinicio, porque las misiones hay que pasarlas de un tirón, como en las recreativas.

Y eso que se trata de un juego de dificultad elevada e invariable. Para sobrevivir, debes esforzarte en analizar bien los escenarios y los puntos débiles de los enemigos. Para colmo, se desarrolla en grandes niveles con diferentes focos de combate y es bastante habitual que pierdas la perspectiva sobre aquello que es prioritario y aquello que es prescindible.

Los objetivos cubren desde la protección de una serie de barcos a la destrucción de una base enemiga y ninguno de ellos podrá cumplirse en solitario: te apoyan cientos de unidades (naves, bombarderos o simples soldados) controladas por el ordenador y dotadas de una buena IA. Un buen detalle, pero un tanto oscurecido por unos gráficos con olor a naftalina, un guión de todo a cien y un ritmo de una lentitud exasperante.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

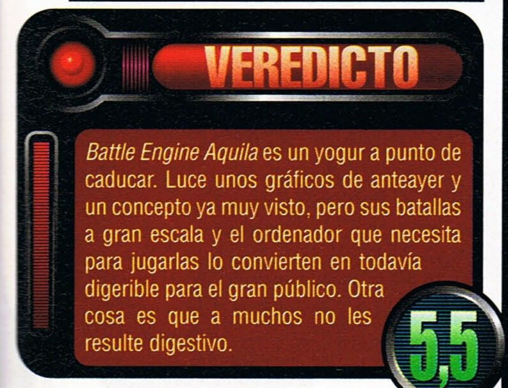
Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.losttoys.com/battleengine





En tu base encontrarás los suministros de energía que te falten.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Dando la nota

Corren tiempos difíciles para los desarrolladores que se propongan hacer juegos basados en alguna licencia de Warner Bros. Hace unas semanas, Jason Hall, vicepresidente de WB Interactive, hizo pública la decisión de su compañía de penalizar económicamente a las compañías cuyos juegos no alcancen una nota promedio de 7 sobre 10 en los análisis de la prensa especializada.

Warner Bros penalizará a las compañías cuyos juegos no alcancen una nota promedio de 7 sobre 10

Se trata de una decisión sorprendente que conviene puntualizar. Pocos hemos dudado en colgar a *Enter the Matrix* el cartel de gran decepción de la temporada, pero el caso es que el bluff del año lleva vendidas más de cuatro millones de unidades por todo el mundo. Su valoración media se ha quedado en un 6,7, un tanto generosa pero, aun así, inferior a ese 7 mágico.

Pues bien, con los criterios anunciados por Hall, este juego sería penalizado por no llegar al mínimo de calidad exigible. ¿Tiene sentido castigar a los creadores de un título que ha hecho ganar muchísimo dinero a sus distribuidores? ¿No sería más lógico hacer pagar el pato a los creadores de, por ejemplo, *Harry Potter: Quidditch,* que sí llega a la barrera del 7 pero que ha vendido mucho menos de lo esperado?

Lo mires como lo mires, la idea parece más bien propia del 28 de diciembre. ¿Quieren mejores juegos? Pues que empiecen haciendo mejores películas y que encarguen la adaptación a buenas compañías de desarrollo. Además, también estaría bien que los pusiesen manos a la obra antes de que la película se rodase, ya que el tiempo necesario para terminar una y otra obra son similares. Así le ahorrarían al usuario la molesta sensación de haber instalado en su disco duro un producto hecho con prisas y de cualquier manera. ■

jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

La casa de tus sueños

Los sims han creado escuela y cada vez son más los estudios de desarrollo que han tomado buena nota. La competencia ya se ha lanzado a llenar el mercado de sucedáneos, más o menos resultones, que explotan la fórmula de la simulación social. Uno de los pioneros en este hábil reciclaje de ideas ajenas fue *Partners*, cuyo mayor aliciente era que se centraba en las relaciones sentimentales entre los personajes. No tuvo éxito, pero marcó una línea a seguir.

Lo que ahora se lleva son los simuladores sociales cada vez más atrevidos y políticamente incorrectos. Mientras *Los Sims 2* seguirá apostando por situaciones aptas para todos los públicos, otro aspirante a clon, *Singles: ¿En tu casa o en la mía?*, ya se orienta claramente hacia situaciones de alto voltaje erótico. Y ¿qué decir de *Playboy: The Mansion*? En este juego, compartirás fiestas, jacuzzi y canapés con las modelos de la célebre revista erótica norteamericana.

Los sims han creado escuela y la competencia se ha lanzado a llenar el mercado de sucedáneos más o menos resultones

Will Wright lo tiene claro: siempre ha atribuido el éxito de *Los Sims* a su capacidad para atraer a jugadores ocasionales, de los que rara vez se acercan a un PC para exterminar alienígenas pero sí sienten interés por un tipo de entretenimiento más ligero y cercano a la realidad cotidiana. Si esa idea tan simple funciona, si incluso han tenido éxito los algo chapuceros simuladores de ligue de la serie *Leisure Suit Larry*, ¿por qué no va a funcionar la traducción a polígonos de las curvas de la playmate del mes? Y, ya puestos, ¿para cuándo juegos basados en la vida privada de Yola Berrocal o en licencias tan jugosas como *La casa de tus sueños* o *Gran Hermano Vip*? Vamos, incluso un jugador curtido se lo pasaría en grande siendo el invitado de honor en las fiestas con piscina y escote de la mansión de Playboy. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

El factor japonés

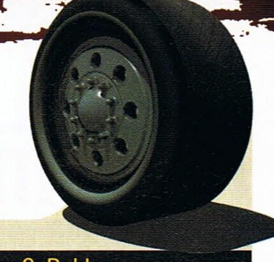
Tengo que confesar que algunas de las mejores experiencias lúdicas aventureras de los últimos cinco años no las he pasado frente a la pantalla de un PC, sino a los mandos de una consola. No, no he perdido la fe en los compatibles, pero me rindo a la evidencia: la cosecha aventurera de las consolas de nueva generación lleva años siendo muy buena. Y si lo dudas, toma nota de estos nombres: *ICO, Shenmue, Forbbiden Siren, Project Zero, Gregory Horror Show, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Resident Evil: Code Veronica.* Juegos que comparten calidad, innovación y denominación de origen: todos vienen de Japón.

La arquitectura abierta que ofrece el PC no ha conseguido seducir del todo a Konami, Nintendo, Capcom o Namco

No por casualidad, Japón es el paraíso de las diversiones alternativas. Allí viven 160 millones de personas en un espacio inferior al de España. Largas jornadas laborales, poco espacio dedicado al ocio convencional... Vamos, un caldo de cultivo ideal para los videojuegos. Allí viven también genios del calibre de Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima o Yu Suzuki, creadores que han dado ese impulso decisivo para que la japonesa sea la industria de ocio digital más poderosa del planeta.

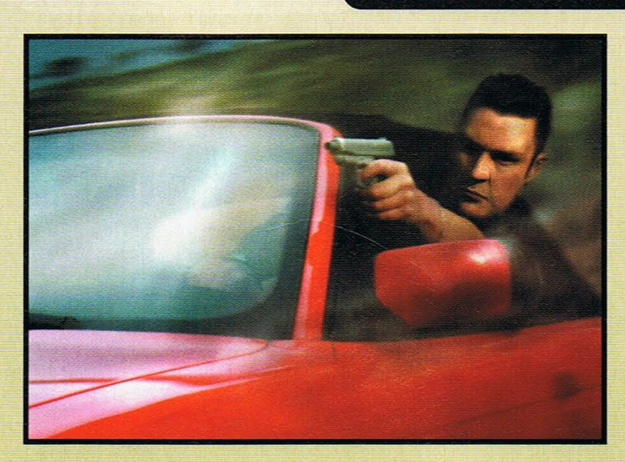
Por desgracia, la arquitectura abierta y la libertad creativa que ofrece el PC no ha conseguido seducir del todo a Konami, Nintendo, Capcom o Namco, compañías acostumbradas desde hace décadas a sacar el máximo provecho a la caduca arquitectura de las consolas partiendo de conceptos tan fríos como el trabajo en equipo, la disciplina o la obediencia. Y no deja de ser una pena que los usuarios de compatibles tengamos que conformarnos con migajas y conversiones de segunda cuando algunos de los juegos que no nos llegan son auténtico caviar. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por C. Robles



¿Incompetencia o *incompetitividad*?

Ante la alarmante ausencia de títulos de carreras en los últimos tiempos y, aún más, en la todavía reciente E3, los aficionados al mundo del motor virtual cada vez tenemos más razones para preocuparnos. ¿Por qué diantre apenas hay juegos de carreras para PC? ¿Y cuándo fue la última vez que los compatibles deslumbraron al mundo con una versión claramente superior a sus homónimas para consola? Está claro que las plataformas de 128 bits están ganando terreno al PC, quizás porque este género se vende mejor en consolas.

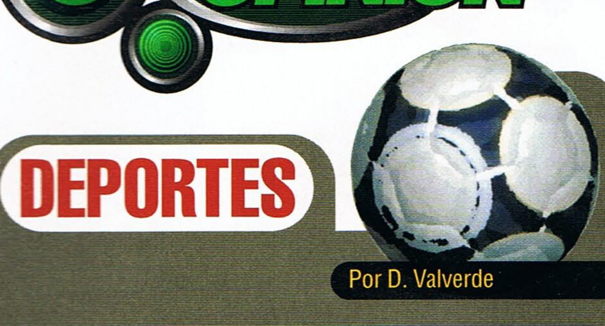
A mi juicio, el principal problema es que los desarrolladores de juegos de carreras para PC parecen haber renunciado a competir con los grandes. A estas alturas, nadie se atreve a hacer simuladores de turismos porque ya existe la serie *GT* en PS2. Y casi nadie se atreve a simular rallies ante el absoluto dominio de Codemasters con sus *Colin McRae Rally.* Y lo mismo se puede decir del subgénero en el que se encuentran *Driver* y *Grand Theft Auto,* porque tanto Reflections como RockStar parecen insuperables en sus respectivos estilos. Nadie puede competir con los grandes. Ni siquiera lo intentan.

¿Es que ya nadie recuerda que los ordenadores podrían dar lugar a juegos de carreras mejores?

Y claro, como todas estas compañías trabajan originalmente con títulos pensados para consola que se convierten después a PC (cuando tenemos esa suerte), los usuarios de compatibles estamos condenados a ser los últimos beneficiarios de las mejores creaciones motorístico-virtuales. Qué injusticia. De un tiempo a esta parte, parece que todo es más importante que la evidencia: ¿es que ya nadie recuerda que los ordenadores son más potentes, que podrían dar lugar a juegos mejores y que precisamente en títulos de carreras esta diferencia de potencial es abismal? ■

c.robles@ixo.es

DEPORTES



Por D. Valverde



Juego, set y partido

Buenas noticias: Atari va a convertir a PC uno de los mejores juegos de deportes de la consola Xbox. Se trata del aclamadísimo *Top Spin*, un excelente simulador de tenis que podría incorporar novedades de peso (empezando por un modo on line) en su salto a compatibles. El juego de Power & Magic Development (responsables del interesante e infravalorado *Ronaldo V-Football* para PlayStation) ya ha sido considerado el mejor simulador de tenis de la historia, superando en cuanto a realismo y profundidad a clásicos como *Virtua Tennis* o *Smash Court Tennis*.

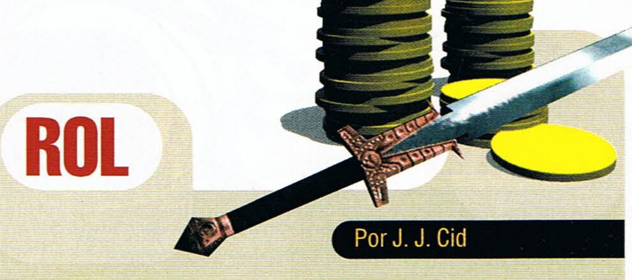
Tenemos la esperanza de que *Amped, Links* o *NBA Inside Drive* lleguen tarde o temprano a nuestros compatibles

Hasta aquí la excelente noticia. Pero lo que resulta realmente curioso es que no sea Microsoft (que sí distribuye el título en Xbox con el sello de XSN Sports) quien se encargue de traer a las tiendas *Top Spin* en su versión para compatibles. Que los derechos hayan ido a parar a manos de Atari confirma la poca voluntad de Microsoft de explotar en compatibles su catálogo de juegos deportivos para Xbox, que es amplio, variado y de calidad. Esta extraña política de exclusivas consoleras, aunque sean parciales, ya ha puesto los dientes largos a más de un jugador de PC, que mucho se teme que las grandes novedades con M de Microsoft del futuro inmediato irán a parar a Xbox o la ya próxima Xbox 2. Eso sí, tenemos la esperanza de que otras compañías sigan el ejemplo de Atari para que *Amped*, *Links* o *NBA Inside Drive* lleguen tarde o temprano a nuestros compatibles. Esperemos que cunda el ejemplo ■



d.valverde@ixo.es

ROL



Por J. J. Cid

Legión

"Y le preguntó: ¿Cómo te llamas? Y respondió diciendo: Legión me llamo; porque somos muchos". Lo dice el Evangelio según San Marcos. Y no, no te has equivocado, esto sigue siendo *Gamelive PC* y ningún virus ha infectado mi ordenador. Lo que ocurre es que esta cita evangélica me viene que ni pintada para introducir mis reflexiones sobre el futuro del rol de acción.

El mes pasado dedicábamos un reportaje a los títulos de este tipo, los herederos de *Diablo*. En él pasamos revista a proyectos futuros que adaptarán la fórmula de Blizzard. Cabe preguntarse si al hacerlo conseguirán un resultado tan adictivo como el espléndido original en que se basan.

Los nuevos juegos basados en la fórmula de *Diablo* van a soportar comparaciones con un producto casi perfecto

Diablo II desarrolló la fórmula primitiva para obtener a partir de ella un tipo de entretenimiento virtual poco menos que imbatible. Su concepción sencilla y su forma de jugar a priori esquemática escondían un juego lleno de posibilidades y variantes. A las pocas horas de guiar al protagonista de la aventura, el jugador empezaba a apreciar que la evolución del personaje y la manera de manejarlo dependían casi exclusivamente de las decisiones tomadas en la fase de transición de un nivel a otro. Este grado de personalización acarreaba la sensación de que era el jugador el que definía la forma de jugar el juego, no al revés. Y ése es tal vez el principal problema de esa legión de discípulos del segundo *Diablo*: que aún no han sido capaces de transmitir las mismas sensaciones.

La inminente nueva camada de "pequeños diablos" nace con un serio lastre: van a ser comparados con un juego casi perfecto. Pronto sabremos cuántos de ellos sobreviven a semejante hipoteca. ■



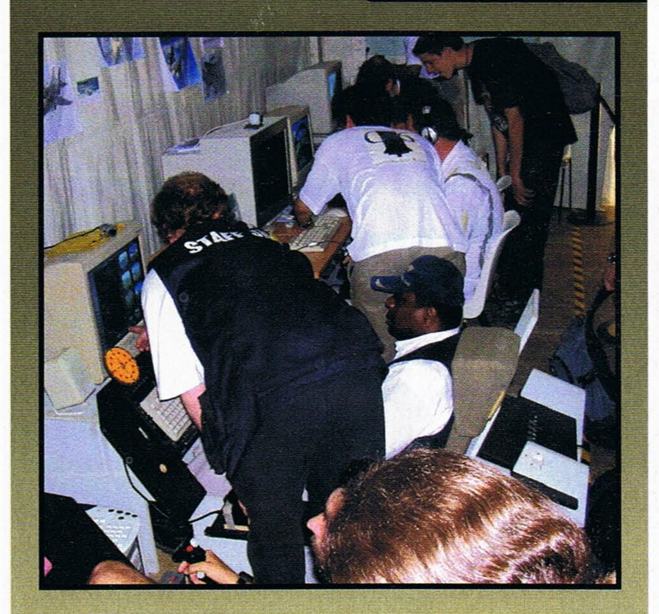


jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M. A. González "Gadget"



Show Time

La E3 clausuró su edición 2004 con más pena que gloria para los simuladores de vuelo. El género sólo tuvo un representante más o menos "puro", *Pacific Fighters*, que no deja de ser el derivado de un título que ya está en el mercado. Casi al mismo tiempo, la compañía Benchmark Sims se vio forzada a cancelar cualquier proyecto relacionado con *Falcon 4* por problemas legales con su parche BMS 2.0.

Es difícil no tomar este par de detalles como síntoma del momento (malo, la verdad) por el que atraviesa la simulación comercial. Pese a que existe una comunidad de pilotos virtuales muy fiel y cada vez más activa, las compañías pierden interés en la simulación, pero no por ello dejan de poner trabas de todo tipo a aquellos que pretenden seguir utilizando lo que ellos comercializaron en su día y ya han renunciado a explotar.

Desde aquí, me gustaría invitar a los estudios de desarrollo a seguir apostando por la simulación

Pese a lo que muchos parecen creer, existe una demanda. Y hasta diríamos que está en alza, a juzgar por el éxito de las simulaciones en los festivales de aviación de todo el mundo. Sin embargo, las compañías siguen apostando por productos de desarrollo más fácil y rentabilidad económica inmediata.

Desde aquí, me gustaría invitar a los estudios de desarrollo a seguir apostando por la simulación. Y si los números no les salen o, sencillamente, no quieren hacerlo, al menos que permitan a los aficionados con conocimientos de programación hacer un uso creativo de su software para que esta afición nuestra no se muera por falta de apoyo y exceso de burocracia. ■

■ magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

La verdad del juego on line

Ya hemos hablado largo y tendido de la E3, de sus juegos, sus programadores y sus actos públicos. Pero aún queda un aspecto lateral por tratar: lo que pasa más allá de las pantallas y expositores, en las salas oscuras en que se celebran conferencias. En concreto, quiero comentar una que abordó el presente y futuro del juego on line. Los conferenciantes no eran grandes nombres de la industria virtual, así que mejor ignoramos sus identidades para centrarnos en las conclusiones a las que llegaron tras hablar largo y tendido.

Los creadores de juegos on line buscan nuevas vías para potenciar la interacción entre sus juegos y todo tipo de aparatos

La más relevante de todas es la insistencia en que el futuro de la industria virtual on line pasa por dejar de ser proveedores de productos para convertirse en proveedores de ser vicios. Un ejemplo práctico de este nuevo modelo de negocio podría ser *Habbo Hotel*, un juego en que los ingresos se basan en cierta medida en los mensajes a través de móvil que los servidores del juego hacen llegar a otros jugadores. Está previsto también que *Final Fantasy XI* permita realizar varias acciones a través de móvil, desde comerciar con el resto de jugadores a equipar a los personajes.

Esto es sólo el principio, ya que los creadores de juegos on line buscan nuevas vías para potenciar la interacción entre sus juegos y todo tipo de aparatos de electrónica de consumo. Las consolas portátiles de nueva generación son el objetivo más evidente a corto plazo. Cuando a través de ellas puedan ejecutarse gran número de acciones en juegos on line, habremos avanzado un paso más hacia la globalización total del ocio interactivo. Es cuestión de tiempo. ■



■ s.sanchez@ixo.es

¿Recién llegado a la dimensión de **lo bueno, bonito y barato**? Pues llegas en buen momento, porque **este mes debutan** en ella **otro lote** sims que asegura meses de juego, **un clásico del rol** activo, simuladores deportivos con pedigrí... Vamos, **de todo un poco**.

DUNGEON SIEGE



GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Gas Powered Games
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €



Un juego de rol bajo en cafeína rolera pero sobrado de ritmo y sentido de la aventura. A pesar de sus ligeras imperfecciones gráficas, supone un claro paso adelante para los híbridos de rol y acción, que nunca antes habían ofrecido tanta profundidad de juego.
Puedes controlar un grupo de hasta ocho personajes, cada uno con sus peculiaridades. Con un clic o una simple tecla puedes acceder a todas las posibilidades de acción o configuración de características. Además, puedes desarrollar tácticas avanzadas de combate en equipo adaptando formaciones que, por ejemplo, protejan a los miembros más enclenques de tu grupo y los sitúen en una cómoda segunda línea desde la que hacer uso de sus armas de largo alcance o recursos mágicos.
ANALIZADO EN GL 19 (JUNIO 2002)

8,5

COMMAND & CONQUER: RENEGADE



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Westwood Studios
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 9,95 €



Un giro radical en la serie *Command & Conquer*, que siempre había apostado por la estrategia y aquí se embarca en la acción bélica. La gran virtud de este juego es el trepidante ritmo al que se suceden las acciones, muy similar al del también frenético Serious Sam. Empiezas como soldado raso y debes lanzarte a tumba abierta sobre territorio enemigo, causar el mayor número de bajas en el menor tiempo posible y acumular así cantidades en metálico para adquirir luego vehículos y unidades de refuerzo. El objetivo a medio plazo consiste en destruir la base enemiga. No es fácil, ya que en un primer momento te va a ser imposible acercarte al núcleo defensivo rival con las unidades de las que dispones.
ANALIZADO EN GL 16 (MARZO 2002)

7,5

LOS SIMS GIGALUXE



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 49,95 €

Un nuevo lote con sello sims para que puedas darte todo un atracón de simulaciones sociales. Además del juego original, incluye tres de las primeras expansiones, *Más vivos que nunca*, *House Party* y *Los Sims* de vacaciones.
De este trío de ases, destaca *Los Sims de vacaciones*, una ampliación que introdujo objetivos concretos en los que el jugador puede centrarse si lo desea. De esta forma, se aportaba una agradable variante en la fórmula de juego, basada hasta entonces en algo tan vaporoso como controlar la vida de tus mascotas virtuales y tratar de"hacerlas felices".
En cuanto a *Más vivos que nunca*, fue un divertido intento de añadir algo de desmadre, irreverencia y morbo a las vidas de los sims, que el juego original eran



más bien burguesas, convencionales y algo aburridas. *House Party* llevó ese concepto un poco más lejos dando a tus mascotas la posibilidad de divertirse a lo grande e incluso portarse mal.
AÑO DE LANZAMIENTO: VARIOS

8

NBA LIVE 2004



GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

Si algo no pretende ser este juego es un simulador realista de baloncesto. Su apuesta es otra, y pasa por la espectacularidad en grandes dosis, la exagerada velocidad de juego y la nula atención a los aspectos tácticos del deporte en que se basa. En fin, que está instalado en territorio arcade, el de la diversión instantánea. Y como arcade que es, cumple con todas las expectativas.

Si has jugado a alguno de los *NBA Live* anteriores, notarás una diferencia de peso: la inteligencia artificial sigue apostando por el espectáculo, pero ha aprendido a defender. Los bloqueos para cerrar el rebote son de libro. Ante esta mejora, hay que afinar mucho más en el lanzamiento exterior para tener posibilidades de victoria, aunque los mates, bandejas y pases de fantasía siguen garantizados.

ANALIZADO EN GL 35 (DICIEMBRE 2003) 7,5



SIMCITY 4



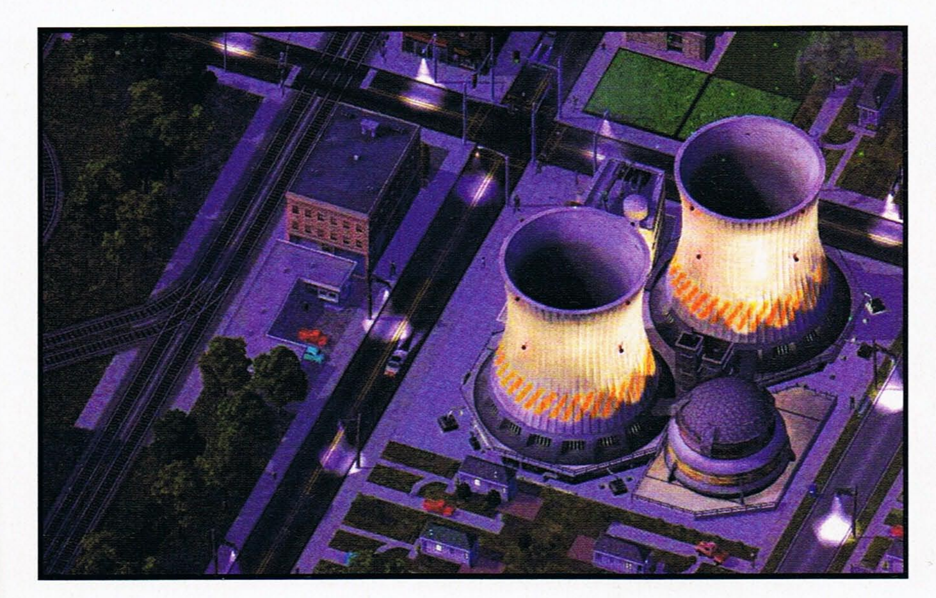
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

El mejor simulador de desarrollo urbano hasta la fecha. Además, con una novedad que aporta una dimensión "humana" al juego: no sólo se trata de construir una gran urbe, sino también de que los sims la habiten y se sientan cómodos en ella.

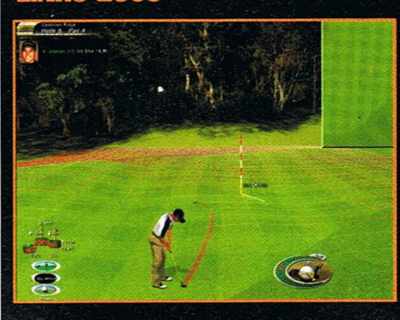
Para empezar, debes elegir una de las grandes regiones disponibles, algunas ficticias y otras similares a modelos reales como el área de Nueva York, San Francisco o Londres. Estas grandes zonas se dividen en piezas rectangulares de terreno que son las unidades básicas de tu proceso de planificación urbanística.

Para jugar en escenarios con retos concretos, debes hacer uso de la herramienta de conexión a Internet que incluye el menú principal, ya que ésta permite descargas tanto de regiones completas como de ciudades. Puedes importarlas o colgar las tuyas para que otros las jueguen. Los tutoriales facilitan una cómoda inmersión en el juego, que es laborioso y exige paciencia.

ANALIZADO EN GL 25 (ENERO 2003) 8



LINKS 2003



Género: Deportes · Precio: 9,95 €
Una simulación de golf exquisita y completa. El sistema de golpeo de la bola es único en su género.
ANALIZADO EN GL 23 (NOVIEMBRE 2002) 7,5

NEED FOR SPEED: PORSCHE



Género: Carreras · Precio: 9,95 €
Ponte al volante de algunos de los automóviles deportivos mejor dotados del mundo. Y todos con sello Porsche, que es garantía de calidad.
AÑO DE LANZAMIENTO: 2000 6,5

SIMCITY 3000: WORLD EDITION

Género: Estrategia · Precio: 9,95 €
Una reedición de lujo de *SimCity 3000* que incluye edificios y escenarios nuevos y amplias posibilidades de interacción.
AÑO DE LANZAMIENTO: 1999



MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

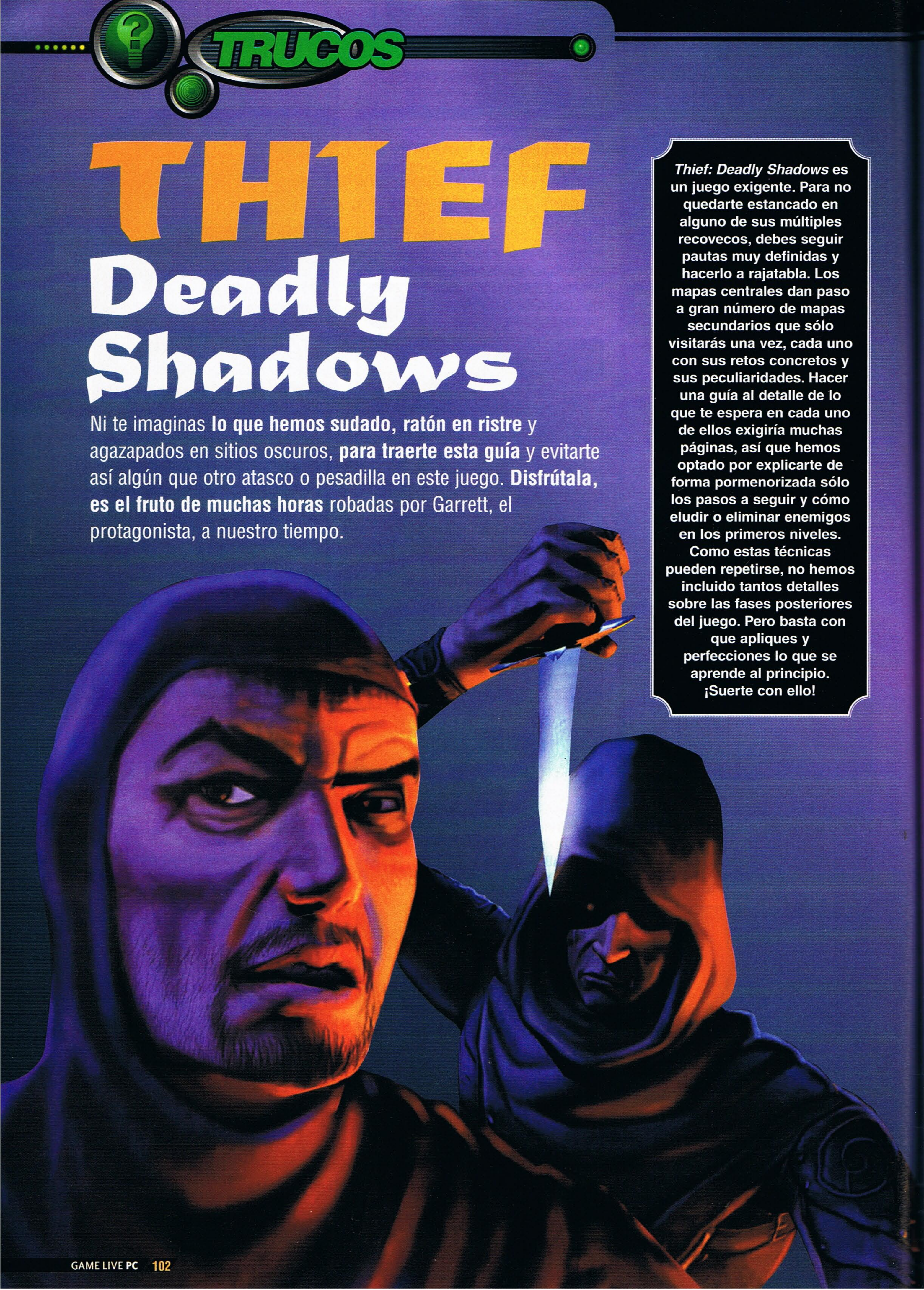
Género: Acción · Precio: 9,95 €
Una historia absorbente, gráficos excepcionales y una jugabilidad sin igual entre los simuladores de robots gigantes. Muy bueno.
ANALIZADO EN GL 4 (FEBRERO 2002)



TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Género: Deportes · Precio: 9,95 €
Un juego que se quedó por debajo de las expectativas, sobre todo por su física, a años luz de la exhibida en la serie *Links*. Correcto, sin más.
ANALIZADO EN GL 4 (FEBRERO DE 2002)





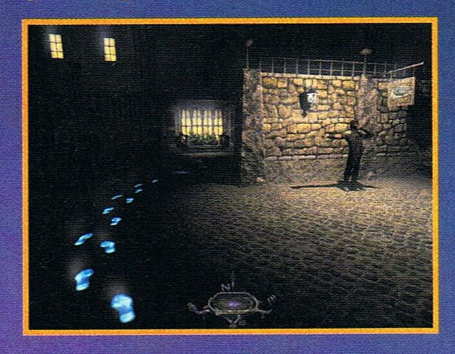
THIEF Deadly Shadows

Ni te imaginas **lo que hemos sudado, ratón en ristre** y agazapados en sitios oscuros, **para traerte esta guía** y evitarte así algún que otro atasco o pesadilla en este juego. **Disfrútala, es el fruto de muchas horas** robadas por Garrett, el protagonista, a nuestro tiempo.

Thief: Deadly Shadows es un juego exigente. Para no quedarte estancado en alguno de sus múltiples recovecos, debes seguir pautas muy definidas y hacerlo a rajatabla. Los mapas centrales dan paso a gran número de mapas secundarios que sólo visitarás una vez, cada uno con sus retos concretos y sus peculiaridades. Hacer una guía al detalle de lo que te espera en cada uno de ellos exigiría muchas páginas, así que hemos optado por explicarte de forma pormenorizada sólo los pasos a seguir y cómo eludir o eliminar enemigos en los primeros niveles. Como estas técnicas pueden repetirse, no hemos incluido tantos detalles sobre las fases posteriores del juego. Pero basta con que apliques y perfecciones lo que se aprende al principio. ¡Suerte con ello!

Misión 1
CHECKING IN-CASHING OUT

1 Esta primera misión no es más que un entrenamiento guiado. Es imposible que te pierdas, porque en el suelo se te indica, paso a paso, adónde tienes que ir. Cada pocos metros, se te plantea una nueva acción que tienes que aprender a ejecutar. Así, primero se te enseña a no llamar la atención de los guardias, tanto si están quietos como si están patrullando. El secreto reside en moverte siempre por zonas oscuras, en general pegado a la pared.



2 Luego se te enseña a caminar de puntillas, ya que pueden descubrirte por el ruido de tus pasos si la superficie por la que andas es hueca. Después de aprender a agacharte y levantarte, descubres cómo seleccionar objetos para interactuar con ellos. Tras practicar abriendo una puerta, disparas a una antorcha con una flecha de agua para apagarla y sumir así en la oscuridad la zona por la que te mueves.

3 Siguiente paso: aprender a trepar por los obstáculos que entorpezcan tu camino. Luego toca practicar la apertura de puertas cerradas con llave, forzando la cerradura de forma muy ingeniosa. A continuación, aparece un enemigo al que debes suprimir con un audaz ataque por la espalda. Así descubres que, al ejecutar estas acciones sorpresa, el arma se prepara automáticamente para dar el mejor estoque. Luego aprendes a manejar el mapa para orientarte en los intrincados niveles en que pondrás en práctica tus artes de ladrón.

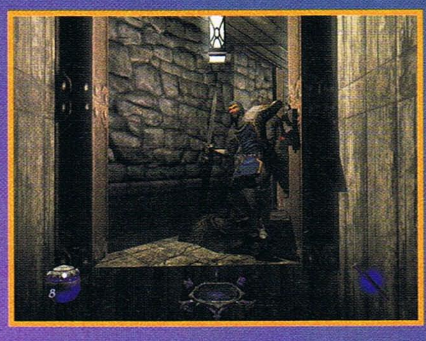
4 Ahora pasas pegado a una pared, de forma que te resulte más fácil pasar desapercibido. También se te enseña cómo cruzar sitios vigilados por varios guardias haciendo uso de trucos como las flechas de ruido, que atraen la atención de tus enemigos durante unos valiosos segundos. Además, compruebas cómo los objetivos de la misión se actualizan en función de tu nivel de conocimientos, que puedes aumentar mediante la lectura de cartas, libros y pergaminos. Enseguida descubres que no todos los objetos a tu paso merecen ser llevados contigo. Tu prueba de fuego consiste en burlar a un guardia en una habitación en la penumbra para, acto seguido, birlar un objeto de mucho valor a su distraído propietario. Pero al escapar serás atrapado y deberás luchar por tu vida. Ésta siempre es la última opción para un artista del sigilo como tú.



Misión 2
END OF THE BLOODLINE

1 Estás en el mapa Castle Front, la entrada de un castillo. Evita a los guardias de la entrada principal y pasa agachado por la izquierda. Ahí verás una escalera que te llevará a una cornisa. Si la sigues hasta el final, conseguirás tu primer botín. Luego regresa, salta a una cornisa más baja y desde ahí a una ventana. Ya estás dentro del castillo.

2 Dirígete a la mesa que hay en la habitación, recoge los objetos que encontrarás sobre ella y lee la carta. Luego da media vuelta, entra en la siguiente habitación y deja fuera de combate al guardia con el garrote o la daga. Encima de la mesa hay otra carta que debes leer y justo detrás hay un baúl cerrado con llave. Cuando consigas abrirlo, en su interior encontrarás un objeto de cierto valor. Abre otra puerta cerrada con llave y prepárte,porque se acercan momentos peligrosos.



3 Ve a la izquierda por un pasillo. Verás la sombra de un guardia al que puedes eliminar con una flecha. Continúa por la izquierda, baja al sótano, en el que verás el ópalo que debes robar tras una doble puerta de reja. No va a serte fácil, primero debes volver al lugar en que has eliminado al guardia y seguir hasta el fondo del pasillo. A partir de aquí, apaga todas las velas que veas y dispara con flechas de agua a todas las antorchas. Hazte a la idea de que todo este mapa gira alrededor de una escalinata central. Es aconsejable seguir los pasadizos siempre por la izquierda, tendrás mejores oportunidades.

4 Tras apagar unas cuantas antorchas y eliminar a varios guardias despistados, dejas a tu izquierda un pasadizo neblinoso (te conduce al siguiente mapa) y llegas a una sala llena de armas. Cuidado, porque ahí el vigía se pasea antorcha en mano. Dispárale una flecha de agua para apagar su fuente de luz y luego una flecha normal a la cabeza antes que dé la alarma. A continuación, recoge unas cuantas flechas y sigue apagando velas y antorchas por el pasadizo de la izquierda. Con mucho cuidado de no ser descubierto, entra en dos dormitorios comunicados. Allí se encuentra un guardia dormido que te será fácil de eliminar. Dentro de los baúles, encontrarás algunos objetos de valor.



5 Dirígete a la escalinata del centro del mapa sin dejar de esconderte de los guardias y apagando todas las fuentes de luz que encuentres. Desconfía de las personas desarmadas, ya que podrían alertar a los guardias. Una vez en las escaleras, elimina al arquero lo antes posible o sufrirás su fina puntería. Sube las escaleras y sigue adelante. Lee el documento que verás encima de una mesa.

6 Abre la puerta cerrada con llave que hay al final del pasillo, encontrarás algo de valor en un baúl. Luego mueve una caja a un lado y verás el acceso a un pasadizo secreto. Ve por él. Desemboca en una galería con vistas a la escalinata de antes. Aquí debes robar un cuadro. Regresa a la mesa donde has leído el último pergamino y sigue desandando tus pasos hasta encontrar una puerta a tu izquierda. Atraviésala y ve a la torre de enfrente. Entras en el mapa Inner Quarters.

7 Sigue pegado a la izquierda, por la pasarela de madera. Abre una puerta y deslízate dentro, reservando flechas de agua para las antorchas de la sala y del guardia. Muévete por la pared hasta en fondo evitando a todo ser viviente. Luego abre una puerta a tu derecha y pasarás a la habitación de Lord Ember. Explora la estancia y lee todos los libros que puedas para descubrir cómo conseguir acceder a la bóveda de la planta baja. Presta atención a una de las antorchas de la pared, ya que ésta se mueve y activa un mecanismo. Antes de regresar no olvides recoger las llaves que encuentres.

8 Desde esta habitación puedes saltar por una ventana para conseguir más objetos de valor. Cuando regreses a la estancia, sal de nuevo al pasillo y llega hasta el fondo. Sube a la derecha por una escalera en espiral hasta una habitación en la torre. Si vas corriendo, puedes burlar al guardia, que no te seguirá. En la habitación de la torre, procede al saqueo habitual y desanda a

continuación tus pasos hasta el principio de la escalera. No olvides golpear al guardia por la espalda con el garrote. No regreses al pasillo, sigue bajando. En un recoveco, encontrarás algo de valor.

9 Sal de nuevo y deshaz todo el camino hasta el mapa inicial. Baja a la bóveda; la puerta debería estar abierta. Abre la segunda puerta y roba el ópalo y todo lo que puedas. Sal a la puerta principal y habrás terminado la misión.

DÍA 1

1 Apareces en tu pequeña vivienda, en la que puedes recoger algunos pertrechos. Cuando estés preparado, sal por la puerta. Cuando el guardia no te vea, abre la primera puerta a la derecha con un bombín de cinco anillos. Dentro hay algunos objetos que robar y un misterioso diario que leer. Sal de nuevo, deshazte del guardia por la espalda, y accede a las dos habitaciones cerradas con llave. No es necesario eliminar a nadie; puedes robar aunque los propietarios se suban por las paredes. Regresa al pasillo y baja por unas escaleras para pasar al siguiente mapa, South Quarter.

2 Ahora estás en un pueblo muy pequeño. Delante tienes una plaza con una fuente vacía en su parte central. Camina tranquilamente intentando no alarmar a la población. Como máximo, roba con discreción las pertenencias de los paisanos. Pasa por una bóveda a tu izquierda hasta llegar a una tienda callejera donde puedes robar algo si apagas las velas. Retrocede y sigue por la calle de la izquierda. Nada más doblar la primera esquina, puedes obtener un buen botín si asaltas la primera casa.

3 Sal a la calle y rodea la manzana. Intenta no alertar a los guardias. Si, pese a todo, te persiguen, huye, escóndete en la sombra y atácales por la espalda cuando no te vean y hayan bajado la guardia. Luego esconde los cuerpos. Tampoco te empeñes en acabar con todos los guardias, ya que reaparecen sin cesar. Cuando termines de rodear toda la manzana, sigue por un pasadizo hasta la otra calle. Si la exploras bien, encontrarás algo valioso debajo de una reja.

4 Sigue hasta el final. En la tienda del fondo, podrás vender todo lo robado hasta el momento. Luego retrocede unos metros, entra en la primera tienda y aprovecha para comprar armas y pócimas, con el dinero recién ganado. Sal.

5 Regresa a la plaza de la fuente. No bajes la guardia y sigue observándolo todo por si encuentras algo digno de recoger. Desde la plaza, sigue en dirección contraria a la que has venido. Te encontrarás con Lady Elizabeth y sus dos secuaces. Plantarles cara es inútil, ya que te aniquilarán con sus largas espadas. Mejor corre, escóndete. Si puedes, neutraliza a alguno con las flechas o la daga. Pero uno por uno, no los tres a la vez. Una vez burlados, puedes registrar la casa de Lady Elizabeth.



6 Sal y atraviesa la reja recién abierta hasta acceder al siguiente mapa, The Stonemarket Plaza. Se trata de una calle circular desde la que se puede saquear algún edificio. Sin embargo, está llena de farolas que no puedes apagar, paisanos que te delatan (auque puedes robarles) y guardias que te darán caza nada más verte. Pero ahora céntrate en encontrar una entrada al mapa siguiente, Stonemarket Proper.

7 En este nuevo mapa, puedes conseguir algo más de dinero de los viandantes e incluso robar en alguna casa, pero debes saber que el riesgo es muy elevado. Lo más interesante de este nivel es que puedes vender todo lo robado desde tu última venta (sobre todo, debes vender el ópalo, que vale una fortuna) para así comprar más pociones y armas. Tampoco dejes de visitar la celda que encontrarás a la derecha desde el inicio del mapa. Tras eliminar una extraña criatura, conseguirás el plano de un nuevo mapa.

8 Regresa a Stonemarket Plaza y encuentra la plaza llamada Terces Courtyard. Allí te encuentras con los Keeper, que te reclutarán forzosamente para que robes algunas cosas para



ellos. Vuelve después al mapa Stonemarket Proper y dirígete a la iglesia de St. Edgar. Al quedarte en el icono de la puerta de la iglesia accedes al siguiente mapa: Cathedral Grounds. En la entrada de la catedral, elimina al guardia y explora el patio en busca de objetos interesantes. Luego accede al interior del edificio y sube las escaleras por la puerta de la izquierda.

9 En todo el piso superior encontrarás varios guardias que puedes eliminar si extremas el sigilo. En la parte frontal del piso superior, encontrarás un tirador de campana, del que puedes tirar para atraer la atención de los guardias que asisten a misa. Luego ve a la zona noroeste. Allí puedes conseguir, en una pequeña capilla lateral, un libro especial. En el lado opuesto también hay otra capilla que debes visitar. Mientras bajas al piso de abajo puede que te cruces con un guardia, evítalo. Baja a la capilla principal y espera a que termine la misa y se dispersen los guardias. Luego, roba todo lo que puedas del atrio y del altar.

10 Sal por la puerta del ala oeste. Irás a parar a un patio en el que dos guardias están hablando. Si puedes, elimina a uno con flechas y al otro por sorpresa tras huir de él y despistarlo. Ahora rodea toda la catedral y dirígete al patio de la zona este. No subas las escaleras, mejor ve a la puerta de la planta baja y ábrela. Lee una carta en la mesa del fondo y sigue adelante. Evita a los guardias de la capilla anexa utilizando el pasillo lateral. Al fondo, sube por la escalera con cuidado. Cuando llegues arriba, procura eliminar sólo a los guardias que sea estrictamente necesario.

11 Ve a la izquierda. En una lujosa mesa, leerás una carta. Luego explora los dos laterales de los pasillos anexos, que dan a la capilla anterior. Mira detrás de las estatuas. Sobre todo no uses el montacargas, irías a parar frente a los guardias que has evitado en la capilla. En el pasillo norte, encontrarás una puerta. Sigue por ahí. Entras en una serie de pasillos con librerías. Explóralas todas después de estudiar los movimientos de los guardias. Irás a parar a la habitación donde el prior duerme. Elimínalo de una cuchillada. En la misma habitación

puedes encontrar objetos de valor, tanto en la mesa como en el cofre cerrado con llave.

12 Ve en dirección noroeste, abre una puerta y baja las escaleras con sumo cuidado. Al llegar abajo, verás al prior que antes estaba dando misa junto con un guardia. Ambos están de espaldas, saca la daga y ve a por el prior, clavándosela por la espalda. Acto seguido, refúgiate en las sombras y espera una mejor ocasión para suprimir al guardia restante. Una vez lo hayas hecho, recoge el símbolo sagrado en la mesa, roba todo lo que haya de valor, incluido el cofre y no olvides leer el libro que está en la cama.



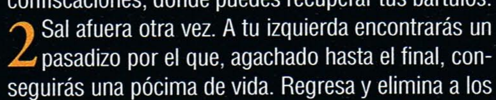
13 Sal de la habitación en dirección oeste y regresa al patio opuesto de la catedral. Allí encontrarás el acceso al siguiente mapa, Hammer Factory, que es, como su nombre indica, una factoría metalúrgica. Lee el libro que tienes cerca y roba lo que encuentres en el baúl. Luego ve a tu derecha y activa la palanca de la máquina que tienes justo a tu lado. Sigue avanzando y eliminando guardias con las tácticas que has aprendido hasta el momento. No abras aún las puertas del pasillo adyacente, recórrelo y asegura la zona. Al final del pasillo, a la izquierda, elimina a un herrero y lee la nota en la pared.

14 Sigue por el pasillo y gira a la izquierda, hacia el suroeste. Asegúrate de mover una palanca a tu derecha para dejar la rueda funcionando. Penetra en la sala de sellado con cuidado. Al fondo a la izquierda verás como, en la sala contigua, el inspector Drept quema vivo a un zombi en un horno. Observa cómo lo hace y luego elimínale. Procede a liberar, uno a uno, a los dos zombis que quedan en las celdas. Hazles entrar en el horno y escápate por la reja pequeña. Luego enciérralos en el horno para que se quemen. Finalizado el proceso, recoge entre sus restos algo de valor.

15 Sigue hacia el sur, lee la carta en la mesa y abre la puerta. Explora la habitación palmo a palmo. Sal al pasillo y ve al este. Encontrarás una sala con un transformador. Ponlo en marcha y dirígete al área de almacenamiento, situada al sur. Si apagas la luz, podrás eliminar al guardia sin problemas. Luego enciéndela para encontrar la piedra de estampar que necesitas. Regresa a la sala del transformador, sube las escaleras y elimina a todo ser viviente que te encuentres. Ten cuidado con el prior, sería muy peligroso con su bastón si lo dejases suelto por ahí.

16 Llega al final del pasillo y verás una jaula suspendida. Baja las escaleras y encaja el amuleto sagrado en el hueco en forma de T. Ve a la sala de estampar e introduce la piedra en la máquina. Automáticamente, la selladora convertirá la piedra en un engranaje. Toma la pieza y llévala a la sala donde has colocado el amuleto sagrado y colócala en su sitio. Verás que la jaula baja hasta el piso superior. Sube las escaleras, entra en ella y hazte con todo lo valioso que encuentres, en especial con el cáliz necesario. Vuelve atrás, hasta la entrada de la catedral, para finalizar la misión.

SI TE DETIENEN...



1 Es posible que en algún momento del día 1 seas capturado y llevado a la cárcel. En dicho caso, para salir de tu celda, róbale las llaves al guardia más cercano y espera a que se aleje para abrir la puerta y salir. Ve a la derecha, apaga las luces y accede a la zona de confiscaciones, donde puedes recuperar tus bártulos.

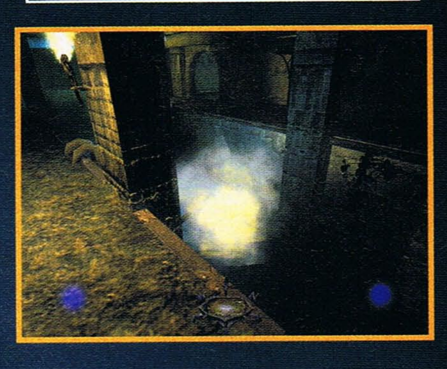
2 Sal afuera otra vez. A tu izquierda encontrarás un pasadizo por el que, agachado hasta el final, conseguirás una pócima de vida. Regresa y elimina a los guardias con un garrotazo por la espalda. Róbale una llave a uno de ellos.

3 Atraviesa toda la galería y sube las escaleras. Abre la puerta y haz uso inmediato de flechas de agua para dejar la sala a oscuras. Neutraliza con sendos garrotazos desde atrás al carcelero y a un arquero y recoge todo lo que veas por la sala. Sube las escaleras, abre la puerta y neutraliza al guardia de turno. Atraviesa la galería y abre la puerta.

4 En la siguiente sala, es mejor aniquilar al guardia directamente con flechas. Manipula una palanca a la izquierda de la sala y se abrirá el rastrillo. Sube por las escaleras y llegarás a una sala llena de tuberías. Encárgate del guardia y explora la sala en busca de botines.

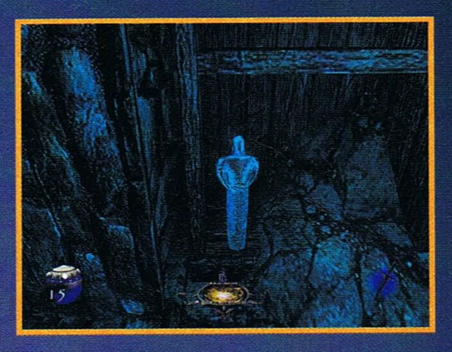
5 Sube las escaleras. A la derecha, al fondo, hay una habitación con sorpresas interesantes. Regresa a las escaleras y sigue subiendo. Encontrarás un guardia justo antes de salir. Manipula una palanca para abrir un rastrillo y regresa así al mapa South Quarter.

DÍA 2



1 Vuelves a estar en tu casa. Sal y roba sólo a tu vecino cercano. De ahí pasa al mapa South Quarter. Allí roba lo que puedas a quien puedas, evitando matar a nadie para no armar escándalo. Aprovecha para regresar a las tiendas que has visitado antes, vende tu botín y compra armas y pócimas. Luego dirígete al pozo escondido tras la verja rota e interacciona con el icono de los Keeper para que se te asigne una nueva misión.

2 Apareces en el mapa Pagan Tunnels. Elimina con táctica a los dos guardias que ves enfrente. Recoge los útiles de la sala. Luego ve por la izquierda hasta la galería del fondo. Allí, dos paganos están conversando: usa una bomba de gas contra ellos. Lee los textos que encontrarás alrededor de donde estaban.



3 Ve por la derecha, por un pasillo que comunica con la primera sala. Elimina al pagano por la espalda. Ve a tu derecha, llega hasta el final del túnel y mira arriba: verás una estructura de madera por la que podrás trepar. Recorre la pasarela superior. Al llegar al final, empuja unas cajas para que caigan. Baja y recoge una pócima.

4 Sigue adelante hasta que llegues a unas cloacas. Ve al fondo a la derecha, sube por una rampa y continúa hasta atravesar la cloaca por la derecha. Sigue por esta cornisa. Encima de unas cajas, encontrarás dos minas y un objeto valioso. Da unos pasos y gira a la izquierda. Detente, dispara una flecha de agua a la antorcha más cercana y arroja una mina al agua. Cuando el monstruo pase sobre ella, será abatido, pero eso alertará a la pagana que hay algo más adelante. Distráela y elimínala.

5 Sigue hasta el fondo de la galería. Intenta no ser visto por el pagano que queda y elimínalo discretamente. Hazte con un mapa





y diamantes y sigue adelante. A la izquierda hay una escalerilla que te llevará al siguiente mapa, Pagan Sanctuary.

6 Estás en una habitación derruida. Elimina a los dos paganos que salen a tu paso y explora tanto la habitación como el piso superior. De ahora en adelante, ten especial cuidado con las paganas, ya que tienen poderes especiales. Siempre es mejor avanzar por pisos superiores y eliminarlas a distancia con una flecha. Pasa por un pasillo en el que se ve una gran rueda dentada. Debes tener a mano una bomba de gas o una bomba cegadora, ya que está repleto de enemigos. Una vez despejado el camino, atraviesa el puente, llega hasta el fondo a través de una pared rota y abre una puerta que está a tu derecha. Una vez allí, abre la cesta y hazte con el escarabajo de bronce.



7 Sal, atraviesa de nuevo la pared rota y pasa por la puerta de tu derecha. Luego vuelve a torcer a la derecha y baja por unas escaleras. Mata al pagano que hay al fondo, es necesario. Sigue adelante y llegarás a una galería circular con un monstruo rondándola. Dispara flechas de agua a todas las antorchas. Luego ve a buscar el cadáver del último pagano y colócalo en el centro de la sala, justo debajo de la garra de Jacknall, y apuñala el cuerpo hasta que haya un charco de sangre.

8 Escóndete del monstruo. Cuando pase, dispara una flecha de agua contra el símbolo pertinente en el centro de la sala. Luego dispárale una de musgo en su símbolo y podrás robar la garra de Jacknall. Si no se completasen los objetivos, mira el mapa, ve a la habitación del chamán y lee allí un libro. Regresa al mapa anterior para finalizar.

DÍAS 3 Y 4

1 Apareces otra vez en tu casa. Después de robar al vecino más cercano, pasa al mapa South Quarter, roba un poco más y vende lo robado para comprar más pertrechos. Ve a la Stonemarket Plaza y encuéntrate con Artemus. Síguele, te abrirá la puerta de acceso a la Keeper Library, el siguiente mapa. En este nuevo escenario, nadie es tu enemigo, así que paséate leyendo todos los libros y



dialogando con quien puedas. Roba algo sólo si estás muy seguro de que nadie te ve.

2 Baja al piso inferior y ve a la sala central. Apaga las velas de la mesa. Actuando sobre el icono de la pared, adquirirás un don que te permitirá acceder a las puertas invisibles de los Keeper. Acércate al nivel más bajo. Un guardia te impedirá el acceso a la librería secreta, pero hay formas de abrirse paso. Dispara una flecha de agua a la antorcha, luego arroja una bomba cegadora al guardia y empieza a abrir la cerradura de la puerta. A mitad del proceso, gírate y lánzale otra bomba cegadora al guardia, no sea que se recupere antes de tiempo y te impida abrir la puerta.

3 Deslízate dentro. Si alguien te ve, tu misión habrá fracasado. Debes coger un mapa en el piso de arriba. Para ello, vigila los recorridos del guardia y evítale a toda costa. Recoge el mapa y sigue subiendo hasta un piso más alto. Ahí puedes robar algo de botín, pero sigue subiendo hasta que alcances una estancia con una mesa, justo después de atravesar una pasarela. Revisa las estanterías. Una de ellas esconde un botón. Si lo pulsas, se abre una puerta que da acceso a una capilla secreta. Lee el libro y roba lo que puedas.

4 Regresa a la primera sala de la librería secreta, toca el símbolo Keeper en la pared y pasa por la puerta que se abre a continuación. Más adelante, pulsa un botón en la pared y toca otro símbolo Keeper. Aparecerás en el dormitorio de la librería. Vuelve a la sala principal. Al fondo verás de nuevo un símbolo Keeper. Tócalo y aparecerás en el mapa Stonemarket Proper, pero no te pares en él, regresa a South Quarter a través de Stonemarket Plaza.

5 Una vez allí, ve a la salida de la cárcel. Cerca de ella, encontrarás otro símbolo Keeper en la pared. Por él podrás acceder al siguiente mapa, Docks, que consiste en un pueblo de la costa, con muelles incluidos. Es muy lineal, así que sólo queda recomendar máxima precaución con las paganas debido a su poder especial. Además, en este mapa también hay tiendas donde vender los objetos robados y comprar armas.

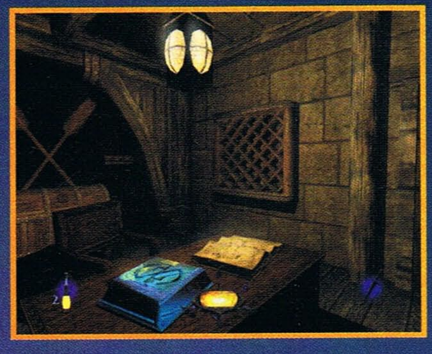
6 Desde el punto en que apareces, avanza en línea recta y alcanzarás una casa pagana en ruinas con interesantes objetos que robar. Si sigues por la derecha, en el muelle encontrarás un barco en el que debes subir más adelante. Por ahora, es prioritario buscar la entrada de la Ciudadela Perdida. Es sencillo: avanza unos pocos metros a la derecha y baja por una escalerilla. Allí encontrarás la entrada al siguiente mapa, Outer Citadel.

7 Estás ahora en una cueva circular poblada por extrañas criaturas. Esquívalas siempre que puedas, aunque mejor aún es hacer que se enfrenten entre ellas si encuentras la manera. Aprovecha los objetos para esconderte y estudia tus movimientos antes de decidir el próximo paso. Cumplirás tu objetivo cuando encuentres el cuerno sagrado debajo de un puente elevado de piedra. Cuando lo tengas, sal del mapa por una puerta que no te será difícil de encontrar; así pasarás al próximo mapa, Citadel Core.



8 Nada más aparecer en el mapa, avanza hacia la primera sala. Deslízate hacia la puerta del fondo sin que las criaturas que pueblan el escenario se enteren o bien empezará una fiera persecución. Sigue recto y baja unas escaleras. Entrarás en una sala en cuyo centro hay una estatua. Esquiva a los paganos o corre y despístalos. Sube por las escaleras. Después de atravesar una biblioteca abandonada, encontrarás al fondo a la derecha dos de los objetos con los que superarás un par de objetivos de la misión: la Glypth Key y el libro que hay justo al lado.

9 Obtenidos estos objetos, desanda tus pasos, casi hasta la primera sala del mapa, y sube unas escaleras hasta llegar a una sala circular con un trono en el centro. También puedes acceder a esta sala bajando por una de las cuatro columnas, pero es tortuosa y el resultado es el mismo. Lo importante es que una vez allí debes robar la corona de encima del trono. Dado que hay varias criaturas, es aconsejable llamarles la atención, hacer que se agrupen para perseguirte y luego arrojarles una bomba cegadora



que las anule a todas por unos momentos mientras te haces con el botín.

10 Regresa al inicio del mapa en el que estás para así volver al escenario anterior y vuelve al principio de éste para completar la misión.

11 Aparecerás de nuevo en el mapa Keeper Library, pero no te pares aquí, ve directo al Stonemarket Plaza, luego a South Quarter y vuelve a acceder como antes al mapa Docks. Una vez allí, dirígete hacia la derecha para subir al barco anclado en el puerto; así accedes al nuevo mapa The Abysmal Gale.

12 No te compliques la vida en este mapa: estás en un buque lleno de muertos vivientes y el agua sagrada que te vas encontrando te permitiría eliminar sólo a unos pocos. Hay tres pisos con camarotes a los lados y el inferior es la bodega de carga. Baja hasta ella. En uno de sus extremos, encontrarás el manifiesto del barco que debes leer. Hecho esto, sube por la escalera y volverás directamente al mapa anterior, los Docks.

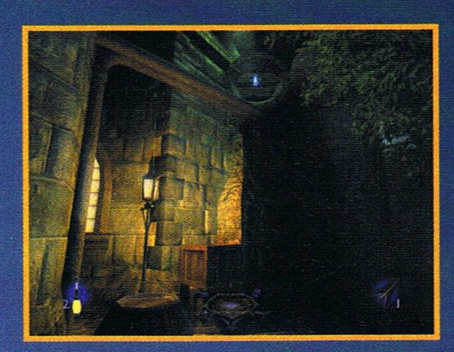
13 Una vez allí, dirígete al bote atracado en el otro muelle y tómalo. Irás a parar al mapa Overlook Grounds. Una vez allí, sube por el túnel, eliminando a los guardias uno por uno. Sal al patio. Tras eliminar al guardia de la entrada, accede al interior de la mansión.



14 En el ala derecha, encontrarás un objeto muy valioso. El ala izquierda te dará acceso a las plantas superiores. Explora las habitaciones palmo a palmo, eliminando a todos los guardias. Piensa que hay dos pasillos paralelos, con habitaciones a cada lado. Cuando hayas despejado la zona, pasa al siguiente mapa, Overlook Proper, por cualquiera de las puertas que conducen a él.

15 Este mapa es más complejo y difícil que el anterior. Puedes dedicarte a liquidar guardias uno por uno mientras vas abriendo cerraduras y engrosando tu botín. Usa el mapa, ya que necesitarás encontrar, en especial, el estudio. Allí hay un botón debajo de un escritorio. Tras pulsarlo, atraviesa la rotonda de la planta baja hasta la sala opuesta, en la que hallarás una puerta secreta. Entrando en su interior, consigues el Compendium of Reproach, el objetivo final de esta misión. Luego sal de la habitación y, por una puerta secreta, regresa al bote en el que has llegado.

DÍA 5



1 Estás de vuelta en el mapa Keeper Library. Ahora sí van a permitirte acceder a la biblioteca secreta. En ella se lee el libro de profecías que acabas de robar. Luego apareces en el mapa Stonemarket Plaza. Busca un tubo de ventilación elevado en el que aparece el símbolo de los Keeper. Para llegar a él, necesitarás los guantes de trepar. Si no los tienes, en la tienda del mapa Docks los puedes comprar a un precio un tanto elevado. Cuando accedes al tubo, pasas al mapa Upper Clocktower.

2 Una vez allí, baja hasta la sala de péndulos, elimina a los guardias y sigue bajando hasta llegar a un despacho vigilado por otro guardia. Hazte con el plano enrollado encima de la mesa y explora la habitación de al lado en búsqueda de objetos de valor. Baja por las escaleras a una sala de engranajes. Debes leer los documentos que encuentres en ella.

3 Baja al nivel inferior por el ascensor o por las escaleras. Estás ahora en una pasarela metálica elevada. Tienes que ir bajando a las pasarelas inferiores, pero procurando eliminar a los sacerdotes desde lejos, ya que tienen poderes. Una vez abajo, sigue por un pasillo. Así llegas al mapa Lower Clocktower.

4 Debes seguir avanzando siempre hacia abajo. Puedes eliminar a los guardias que te encuentras uno por uno, pero guárdate tus armas más destructivas para el final. Tras bajar unas cuantas escaleras, encontrarás un altar. Recoge la estatuilla y lee el libro. Estás en un piso de planta cuadrada enlazado por un solo pasillo. Baja por un ascensor hasta el piso de abajo.

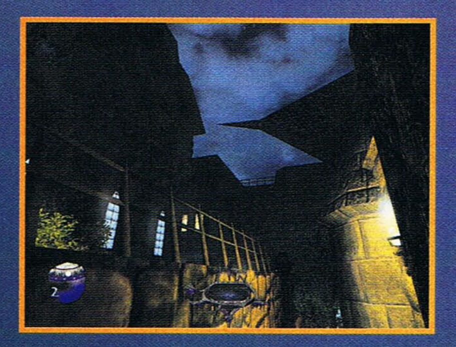
5 Avanza con cuidado: de ahora en adelante son muchos los guardias que te esperan. Si tienes minas, úsalas contra varios de ellos si están juntos. A continuación, llegas junto a una mesa en la que hay varios objetos de valor. Sigue adelante y recoge una flecha de gas. Baja en otro montacargas y llegarás a una sala con el mecanismo principal del reloj y dos calderas. Tanto en esta sala como en las del piso elevado, elimina a todos tus enemigos de forma tan cuidadosa como te sea posible.

6 Cerca de la palanca del dispensador de carbón hay una mesa sobre la que encontrarás un nuevo mapa. Una vez lo hayas conseguido, tira de la palanca del dispensador, corre a mover la rueda de la válvula de vapor y, acto seguido, ve a la sala principal todo lo rápido que puedas y tira de la palanca del mecanismo de detención del reloj. Si no lo haces lo bastante deprisa, la posición de las dos primeras palancas volverá a su estado inicial y deberás repetir los dos primeros pasos. Cuado lo consigas, terminará la misión.



DÍA 6

1 Tómate una tila, porque estás ante el que seguramente sea el día más difícil y largo de todos. Empiezas en el mapa Stonemarket Plaza. En cuanto regreses a la Keeper Library, serás hallado culpable de un crimen que no has cometido. Se te meterá en la cárcel y, para colmo, perderás el don de abrir las puertas Keeper. Como todo buen ladrón, consigues huir, en este caso en dirección al mapa Old Quarter.



2 Explóralo poco a poco, ya que de ahora en adelante se convertirá en una de las ubicaciones centrales. Evita a toda costa a los asesinos Keeper que han sido enviados para acabar contigo. Si puedes, haz que se enfrenten con otros guardias. Encuentra la salida hacia Stonemarket Plaza. Una vez allí, dirígete a South Quarter y ve sin dilación a tu casa, Garret's Building. Allí recibes un cambio de objetivos (tras evitar a uno de los persistentes asesinos), por lo que debes avanzar de nuevo hasta South Quarter, buen momento para ir de tiendas y equiparte un poco.

3 Se acaba de abrir una nueva puerta que lleva a Fort Ironwood. Ve por ella, atraviesa un patio, accede a la iglesia y baja a las catacumbas. Cuidado con este último escenario, ya que hay zombis por todas partes. Una vez lo hayas explorado todo y hayas hablado con un grupo de escindidos de los Keeper, vuelve a Old Quarter, luego a Stonemarket Proper, pasa a Stonemarket Plaza y accede de nuevo a la Keeper Library mediante un pasillo que está abierto por encima de la antigua entrada.

4 Ve a la oficina de Orland y encuentra el pasadizo secreto que te lleva al siguiente mapa: Keeper Compound. Una vez dentro, busca en la planta baja el dormitorio de Artemus. Recoge el anillo Keeper de su pecho. Dirígete a la segunda planta del comedor o de los dormitorios y usa el anillo en la cerradura Keeper. Sube por las escaleras y ve hacia la habitación de Orland. Si no pudieses encontrar el anillo, también puedes llegar aquí trepando por la pared y saltando de cornisa en cornisa en la Council Chamber.

5 Lee el libro en la habitación de Orland y recoge su sello de la pared. Debes destruirlo para recuperar el don de abrir las puertas Keeper. Sólo hay dos formas de hacerlo: arrojándolo al fuego o haciendo uso de una flecha de fuego. Luego visita otra vez el dormitorio y asegúrate de leer todo lo posible. A continuación, ve a la biblioteca de la planta baja y usa el símbolo Keeper para pasar al mapa Lower Libraries.

6 Primero ve a la derecha, entra en una habitación y lee un papel que cuelga de la boca de una estatua. Ve a la sala de las estatuas, verás como éstas cobran vida. Evítalas, ya que no puedes hacer nada por destruirlas, y sigue por la puerta del fondo. Tuerce a la derecha, sigue adelante y usa la puerta Keeper para finalizar este largo y duro día.

DÍA 7

1 Empiezas en una habitación situada en el mapa Old Quarter. Muévete por los tejados, así podrás acercarte más discretamente a la entrada de Auldale. En este nuevo mapa, el objetivo es acercarse a una ventana que en apariencia no puedes atravesar. Está en la zona este, entre la parte pagana del mapa y la tienda donde vendes tus botines. Después de hablar con Drept, ve al mapa Old Quarter. Una vez en él, dirígete a una entrada con un símbolo Keeper situada cerca de la puerta que va hacia los Docks.

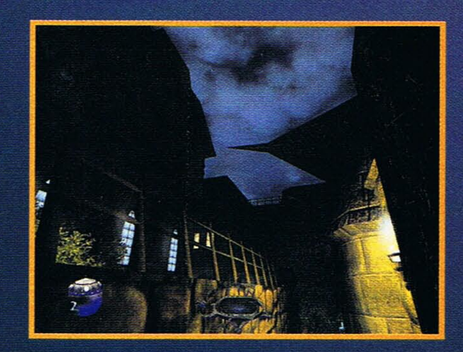
2 Has ido a parar al mapa Outer Cradle. En este escenario se oyen extraños ruidos de ultratumba, pero no hay enemigos. Explora todo el edificio hasta que encuentres una palanca de paso eléctrico. Actívala hasta donde puedas y luego sube por una escalera en espiral para llegar a una puerta de madera que está cerrada. Entra, recoge un fusible e interacciona con el cuadro. Luego baja hasta el sótano inundado, encuentra el generador y sustituye el fusible usado por el que acabas de recoger.

3 Ahora debes recoger en la otra sala del sótano una pipeta con sangre y depositarla en una tubería de la sala Lobby. Ve a la reja de al lado de la palanca anterior, ábrela y sigue adelante. Pasas al mapa Inner Cradle, que está lleno de zombis caníbales a los que sólo puedes eliminar acuchillándolos por sorpresa. Eso sí, luego no te acerques a los cadáveres, no sea que revivan. Así que toma las máximas precauciones.

4 Baja hasta la sala de reclusión, busca la celda número 5 e introdúcete en ella. Retira los ladrillos falsos de la pared del fondo y recoge el camisón de Lauryl. A continuación, paso a paso y cerrando las puertas tras de ti, debes llegar al horno de fundición del piso inferior y arrojar el camisón allí.

5 Luego accede, una por una y siempre evitando a los zombis, a las celdas de los pacientes, recogiendo sus "juguetes". Debes colocar por lo menos uno de ellos en su ubicación. Lo puedes conseguir haciendo uso de la lógica, aunque hay varias ubicaciones posibles.

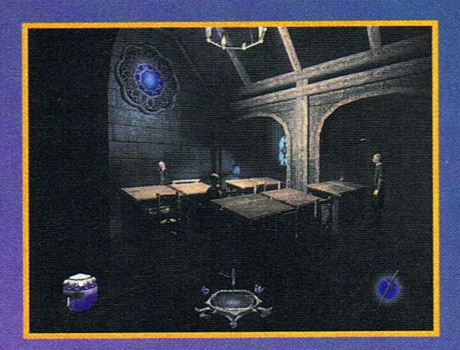
6 Cuando hayas situado cada objeto en su lugar, pasas al modo Cradle's Memories, en el que no tienes ni armas ni útiles y deberás acercarte a la Nursery Tower. Evita un guardia oscuro, recoge el diario de Lauryl y baja de nuevo al horno de fundición. Arroja el diario al fuego. Ten cuidado, porque si te



atrapa un guardia oscuro en el proceso, deberás volver a emparejar los objetos para entrar de nuevo en el modo Cradle's Memories. Cuando lo consigas, ve a la Treatment Room y hazte con el Dissolution Serum.

7 Regresa al mapa Outer Cradle, sube al ático en el que antes has recogido un fusible y limpia con la solución la mancha de sangre de debajo de la presencia fantasmagórica. Baja al Lobby y volverás a ver a la presencia. Ahora se mueve, síguela. Te transportará al pasado, al principio del mismo mapa y otra vez en modo normal.

8 Baja al lugar donde al principio has recogido una pipeta con sangre y enciérrate en la celda. Vuelves a estar en modo Cradle's Memories. Debes subir a la Staff Tower por un largo ascensor y luego saltar por la ventana sin dilación. Así termina este extraño día.



DÍA 8

1 Por enésima vez estás en el mapa Old Quarter. Sigue al fantasma de Lauryl y no temas por los guardias; todos huyen presa del pánico. Accedes al mapa Fort Ironwood. Siguiendo al fantasma, baja a las catacumbas, donde los zombis con los que te cruzas sí están dispuestos a atacarte. Neutralízalos con flechas de fuego. Dirígete a la parte de atrás de la galería en la que se detiene el fantasma. Se abrirá una puerta secreta y asistirás a un rito Keeper que no acaba muy bien.

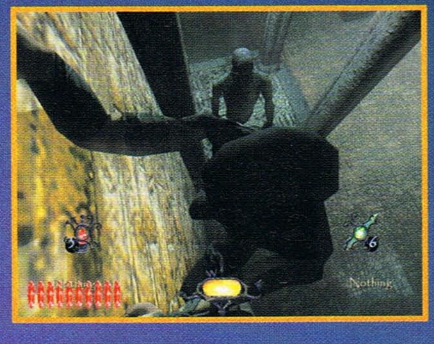
2 Sigue avanzando y tendrás un encuentro con el fantasma de Lauryl. Sal al mapa Old Quarter. Dirígete a Stonemarket Proper (en este momento es aconsejable vender el botín que hayas ido acumulando y equiparte adecuadamente). Ve a Stonemarket Plaza y luego pasa a la Keeper Library. Después de otra escena de vídeo, desanda lo andado por la ruta anterior en dirección a Old Quarter. Desde allí, debes dirigirte a Auldale.

3 En el parque pagano hay un amuleto y una carta. Hazte con ambos. Luego ve a la entrada de la bomba del canal, abre la puerta usando el amuleto y actúa sobre la rueda. El nivel del



agua del canal baja. Introdúcete en él y síguelo hasta la entrada del siguiente mapa: Gamail's Lair. Apaga todas las luces y guárdate las espaldas ante las estatuas andantes.

4 En la habitación más al noroeste hay un estante bajo con libros. Uno de ellos abre el mecanismo que te permitirá seguir adelante hasta escuchar unas palabras de Artemus. Interacciona con el símbolo Keeper de la pared, te dará el don de eliminar estatuas andantes con el garrote. Sal del mapa y regresa a Auldale. Ahora debes acceder al museo. Lo conseguirás introduciéndote por una hendidura que hay en el suelo muy cerca de la entrada principal del museo. Accedes a un nuevo mapa: Porter Hall.



5 Explora el museo y aprovecha para robar todo lo que puedas. Sólo ten en cuenta que puedes cortar la electricidad en la tercera planta para así poder robar los amuletos protegidos por barreras eléctricas. Pero ten muchísimo cuidado con los guardias, ya que éstos son mucho más fuertes que los que te has encontrado hasta ahora. De todas formas, ir eliminándolos uno por uno y por sorpresa es una buena idea, ya que de los guardias muertos puedes conseguir llaves que abren puertas especiales.

6 Cuando hayas limpiado cuidadosamente esta parte del museo, pasa al siguiente mapa por cualquiera de las puertas disponibles. Estás en Tesero Hall. Aquí las cosas se complican, ya que el número de guardias es incluso superior que en las estancias anteriores. Debes ir al centro del Main Atrium para recibir información sobre The Eye, un amuleto muy valioso que también debes robar. Desde allí, sube las escaleras y llegarás hasta la Curator's Office.

7 Roba todavía más, sal al balcón y mueve la palanca. Se abre el suelo del Main Atrium y sube una estatua que gira sobre sí misma. En el extremo de su antorcha, está The Eye. Ve a uno de los balcones de la segunda planta y róbalo cuando te pase cerca. Si te faltan objetivos por cumplir, explora todo el mapa y róbalo todo, que a estas alturas ya no te será complicado. Cuando termines, sal al patio de la entrada para finalizar la misión.

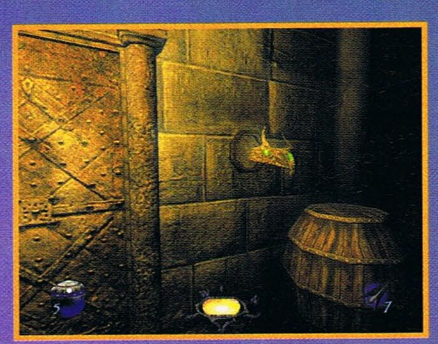


DÍA 9

1 Estás en Auldale, fuera del museo. Los guardias han sido sustituidos por estatuas de piedra y por un horrendo monstruo. Ve al Bradshaw Monument en la Plaza y coloca allí el corazón robado en el museo. Luego ve al mapa Old Quarter y de ahí pasa a Fort Ironwood. En este mapa, debes dejar un cáliz en el Cataclysm Memorial, nada más acceder al mapa, a la izquierda. Eso sí, debes evitar de nuevo a ese horripilante monstruo.

2 Hecho esto, ve al mapa Docks. Allí debes acercarte al muelle, donde podrás colocar la garra que robaste días antes mientras le das esquinazo al monstruo otra vez. Regresa a Old Quarter, luego pasa al mapa Stonemarket Proper y dirígete desde allí a la base de la Clocktower, donde debes colocar la corona en el sitio que le corresponde. Deja que todos los guardias luchen contra el monstruo, por lo menos lo entretienen un rato.

3 Por último, llega el momento de ir a South Quarter pasando por Stonemarket Proper. En cuanto llegues a tu destino, debes colocar The Eye en la fuente, que a estas alturas ya debe resultarte de lo más familiar. Ya está: ¡disfruta del espectáculo final!



HARRY POTTER
y el prisionero de Azkaban



Harry Potter, Ron **y Hermione empiezan su tercer curso** en la escuela Hogwarts. **No será fácil** aprobar con nota: además de las lecciones de magia, Potter y los suyos **deberán hacer frente a Sirius Black**, un peligroso prisionero **fugado de la prisión** de Azkaban.

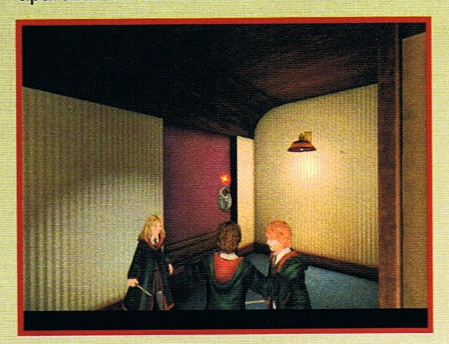
ENCUENTRA A SCABBERS

1 Ve hasta el final del vagón y utiliza el hechizo Alojomora para abrir el candado que bloquea la puerta. Trepa por las maletas y coge las grageas Bertie Bott antes de pasar al siguiente vagón. Lanza el hechizo Depulso sobre la caja que bloquea el camino. Tras ella, encontrarás cuatro cofres repletos de grageas y un libro para guardar la partida. Abre el armario lanzando junto con tus compañeros el hechizo Alojomora. En su interior descubrirás una gárgola. Lánzale el hechizo Lumos y aparecerá una puerta secreta a la derecha.

2 En cuanto accedas al siguiente vagón, serás atacado por unos libros mágicos. Utiliza el hechizo Depulso para vaporizarlos. Recoge la rana de chocolate y las grageas y lanza el hechizo Depulso sobre la baldosa marcada con una flecha. A la izquierda se abrirá una puerta tras la cual se esconde un nuevo cofre con grageas.

3 En el siguiente vagón, serás atacado por El monstruoso libro de los monstruos, un ejemplar con muy malas pulgas

que se dedicará a lanzar pequeños libros sobre tu cabeza. Para acabar con él, lanza el hechizo Rictusempra. Y no dejes de moverte lateralmente para evitar las embestidas de los libros mientras lo haces. Como recompensa por tu victoria, recibirás un cromo de magos. Por fin, encontrarás al ratón Scabbers, aunque nada más recogerlo un ser infernal llamado Dementor intentará entrar en el vagón. Para evitarlo, bloquea la entrada lanzando un Depulso sobre todos los objetos en los que aparezca un icono con forma de flecha.



DESAFÍO CARPE RETRACTUM

1 Utiliza el hechizo Carpe Retractum sobre la esfera azul de encima de la plataforma. Lanza un Depulso sobre la flecha de la baldosa y aparecerá una nueva esfera en la que usar el Carpe Retractum. Vuelve a utilizar el mismo hechizo para tirar de la palanca que hay enfrente y aparecerá una baldosa de Espongificación bajo tus pies. Actívala y salta sobre la baldosa para alcanzar la siguiente plataforma.

2 Salta a la parte inferior de la sala, lanza un Carpe Retractum sobre la baldosa y súbete a ella para llegar a la siguiente baldosa. Repite la operación y encontrarás el primero de los diez escudos. Salta por encima del pozo, gira a la izquierda, lanza el hechizo Depulso sobre la armadura y descubrirás una baldosa secreta. Lanza otro Depulso y a la izquierda aparecerá una esfera azul con la cual podrás alcanzar la siguiente plataforma.

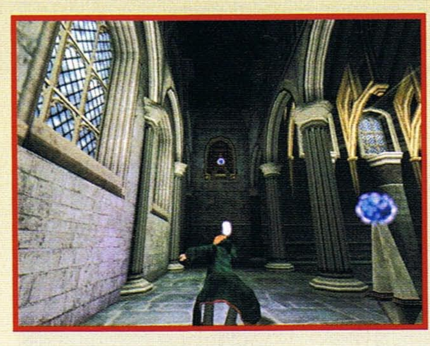
3 Recoge lo que hay en el interior del baúl y utiliza un Carpe Retractum para llegar a la siguiente plataforma. Tira de las dos cuerdas que cuelgan del techo y aparecerán dos plataformas que te permitirán recoger el segundo escudo del desafío. Sube por las escaleras y utiliza el libro mágico para guardar la partida. En la siguiente sala, conocerás a los imps, unos seres inmunes a la magia que se dedican a lanzar pequeños explosivos. Para acabar con ellos, recoge del suelo uno de los explosivos antes



de que estalle y lánzalo contra el imp de turno. Recoge las grageas que hay en el interior de los armarios y utiliza la baldosa de Espongificación para acceder a la siguiente sala.

4 Elimina a los duendecillos azules utilizando el hechizo Rictusempra y serás recompensado con un pastel de caldero. Recoge el contenido del cofre e introdúcete en la siguiente sala. Lanza un Depulso sobre las cuatro armaduras y del suelo emergerá el tercer escudo del desafío. Encontrarás otro cofre por abrir y otra zona repleta de esferas azules que superar. Aquí la dificultad radica en que las plataformas que hay bajo las esferas son móviles. Utiliza Carpe Retractum sobre cada una de las esferas. En cuanto la plataforma pase bajo tus pies, salta encima pulsando la barra espaciadora.

5 Cuando te encuentres sobre la última plataforma, lanza un Carpe Retractum contra la palanca que hay en la pared de la izquierda. Detrás de la puerta, encontrarás el cuarto escudo. Guarda la partida, baja por las escaleras, desplaza la baldosa que hay en el interior del pozo y salta encima para que te lleve a la siguiente plataforma. Lanza un Depulso sobre las dos armaduras. Encima de una de ellas, se abrirá una pared que conduce a una sala secreta.



6 En el interior del baúl, hay un cromo de coleccionista. Otro pozo, otra baldosa que desplazar y un rápido descenso por las escaleras. Tras la puerta, te espera un cangrejo de fuego al que vencerás lanzándole repetidamente Rictusempra hasta que caiga por la trampa. La siguiente sala es más o menos igual, sólo que aquí hay dos cangrejos de fuego y un cofre. Baja por las escaleras y llegarás a una sala con más plataformas móviles. En una de ellas se encuentra el quinto escudo del desafío. También hay un cofre y un libro mágico a los que podrás acceder desplazando las baldosas con un siempre útil Carpe Retractum.

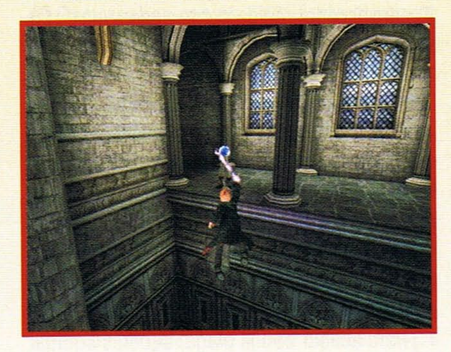
7 Lanza al vacío al par de cangrejos que hay encima de las plataformas y sube a la segunda de ellas. Tira de las tres baldosas, súbete en una y entra en la pequeña sala. Lanza un Depulso sobre la baldosa de la pared. A tus espaldas aparecerá una esfera azul. Utilízala para alcanzar la siguiente plataforma y utiliza otro Carpe Retractum sobre la palanca de la pared. Tras la puerta, te espera el sexto escudo del desafío.

8 Sigue por la puerta de la derecha, elimina al cangrejo de fuego y aparecerá en la pared el séptimo escudo. Para alcanzarlo, baja por las escaleras de la izquierda, tira de la cuerda que cuelga del techo y regresa a la habitación del escudo. Utiliza un Carpe Retractum sobre la esfera azul del techo, sube a la plataforma y recoge el escudo. Sin cambiar de situación, abre el cofre que hay en uno de los laterales y recoge las grageas.

9 Nada más entrar en la siguiente sala, gira a la derecha y verás el octavo escudo encima de una plataforma. Para llegar hasta él, utiliza las sucesivas esferas azules que rodean la sala. Junto al escudo hay un par de armaduras. Lanza un Depulso sobre la que está situada a la derecha y encontrarás justo detrás de ella un cofre con grageas y un cromo de mago.

10 Regresa a la sala de las esferas azules y cruza hasta el otro extremo de la sala. Guarda la partida, abre el cofre y entra en la siguiente sala. Aquí encontrarás otro pequeño grupo de imps. Elimínalos y utiliza un Depulso sobre las dos armaduras y el cofre para recoger más grageas y otro cromo de mago. Pasa por debajo de la arcada y llegarás hasta una sala repleta de cuadros. Utiliza Alojomora sobre el cuadro de la gárgola y, a continuación, un Lumo sobre la gárgola de piedra. Aparecerá un pasaje secreto bajo tus pies.

11 Recoge las empanadas de calabaza del interior del baúl, baja por las escaleras y utiliza una Espongificación en la baldosa para recoger el noveno escudo. Pasa por debajo de la arcada, evita el agujero del suelo mediante la esfera azul y gira a la derecha. Tira de las dos baldosas de la pared y sube hasta la siguiente sala. Utiliza un Carpe Retractum sobre las tres cuerdas que cuelgan del techo, elimina a los dos cangrejos de fuego y aprovecha las plataformas y las esferas para alcanzar el centro de la sala. Allí aguarda el décimo y último escudo del desafío.



SALA DE GRAGEAS BONUS

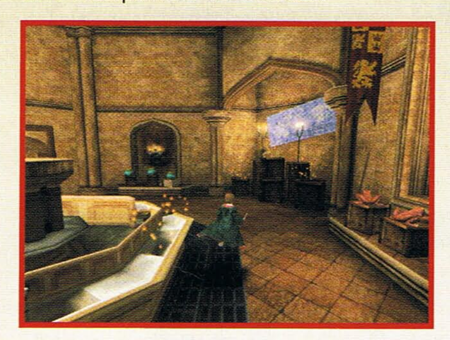
1 Por haber completado el desafío recolectando los diez escudos serás recompensado con una visita a la sala de grageas bonus, donde deberás recoger el mayor número de grageas en el menor tiempo posible. No hay ninguna táctica que garantice el éxito. Sencillamente procura seguir el “circuito” de grageas ordenadamente y sin salir del camino marcado.

2 Si te dejas alguna gragea, olvídate de ella y sigue recolectando las que tengas delante. Por cierto, si quieres abrir los cofres

que hay en la sala principal, lanza un Depulso sobre la baldosa blanca que hay en el centro de la sala.

LA TIENDA

1 En cuanto Fred te entregue el mapa del merodeador, síguelo y te conducirá hasta su tienda. Allí podrás comprar de todo, desde ranas de chocolate a contraseñas (abren un lugar secreto detrás de uno de los centenares de cuadros que adornan Hogwarts), pasando por cromos de magos con los que completar la colección. Cada uno de estos objetos te costará una cantidad concreta de grageas, pasteles de caldero o empanadas de calabaza.



EL FANTASMA PEEVES

1 Nada más abandonar la tienda, Ron y Harry serán atacados por Peeves, un fantasma que tiene en su poder un pergamino con las contraseñas de los retratos atajo. Lánzale repetidas veces el hechizo Rictusempra y el pergamino será tuyo. A partir de ahora, ya podrás utilizar los retratos atajo (enumerados del 1 al 7) para acceder rápidamente a cada una de las plantas que componen Howarts.

PLAGA DE DUENDECILLOS

1 Sigue a Neville y éste te conducirá a la entrada de la clase de Cuidado de Criaturas Mágicas. No obstante, antes de aprender la nueva lección, deberás ocuparte de una pequeña plaga de duendecillos que asola Hogwarts. Utiliza el libro para guardar la partida y sigue por el camino de la izquierda.

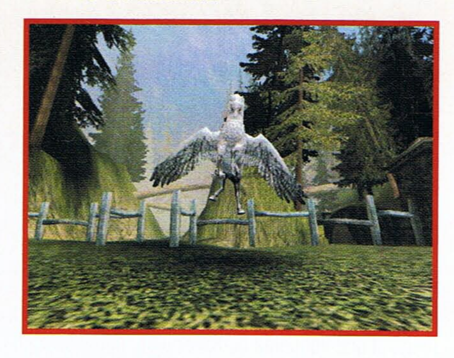
2 Para acabar con la plaga, deberás liquidar a todos los duendecillos que se esconden en el interior de un pozo. Lanza simultáneamente con tus compañeros el hechizo Depulso sobre el pozo y saldrá un pequeño grupo de duendecillos. Para acabar con ellos, utiliza repetidamente el Rictusempra a la vez que no dejas de moverte lateralmente para evitar las esferas de energía que te lanzarán. Cada vez que elimines a un grupo de duendecillos, serás recompensado con un cromo de mago. Deberás repetir la operación hasta cinco veces.



CUIDADO DE CRIATURAS MÁGICAS

1 El bonachón de Hagrig es el nuevo profesor de Cuidado de Criaturas Mágicas. La primera clase es Vuelo con Hipogrifo. A bordo de este extraño animal mitad águila mitad caballo, deberás superar varios circuitos formados por multitud de anillos de murciélagos. Cuando inicies cada circuito, se te dará la puntuación mínima que deberás superar para completarlo con éxito.

2 Cada vez que logres pasar por el interior de un anillo de murciélagos, serás premiado con varios puntos. El objetivo es pasar por el mayor número de anillos posible. El control del hipogrifo es sencillo, aunque la física del animal desconcierta un poco al principio. El truco está en observar atentamente los anillos que tienes delante y no aletear más de lo debido. Cada vez que superes un circuito, serás premiado con un cromo de coleccionista. Hay cinco circuitos distintos.



PEEVES DE NUEVO

1 Entra por el cuadro número uno, gira a la izquierda, después a la izquierda de nuevo y por último a la derecha. De nuevo aparecerá el fantasma Peeves, que en esta ocasión tiene el cuerpo cubierto con una armadura.

2 Lanza simultáneamente con Harry y Hermione el hechizo Rictusempra y, cuando el fantasma muestre signos de flaqueza, lanza el Carpe Retractum. De esta manera, irás desmontando pieza a pieza la armadura hasta dejar a Peeves completamente desprotegido. Si le vences, serás recompensado con tres empanadas de calabaza.

DESAFÍO DRACONIFORS-LAPIFORS

1 Clase de transformaciones. Aquí aprenderás a utilizar los hechizos Draconifors y Lapifors, mediante los cuales podrás controlar a criaturas como conejos y dragones. En cuanto accedas al desafío, lanza un Lapifors sobre la estatua del conejo. Desplaza el animal hacia la derecha y encontrarás una madriguera. Cómete la hierba (botón derecho del ratón), gira a la izquierda y sitúa al conejo encima del montículo de tierra. Pulsa el botón derecho del ratón para cavar y se activará una baldosa que permitirá a Hermione seguir con el desafío. Gira a la izquierda y encontrarás el primer escudo del desafío.

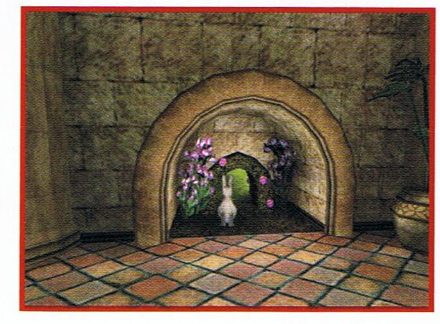


2 Si lanzas un Depulso sobre la armadura de la izquierda, aparecerá un cromo de mago. En la siguiente habitación, lanza un Alojomora encima del retrato del conejo y aparecerá una sala secreta con un conejo de piedra. Poséelo con Lapifors y entra en la madriguera de la derecha. Tras cavar en el montículo de la izquierda (repleto de grageas), sigue hacia la derecha y entra en la madriguera. Cava en el montículo y Hermione podrá recoger el segundo escudo.

3 A la derecha, un nuevo conejo que poseer. Sigue por la madriguera de enfrente, luego por la que está ubicada a la derecha del pozo y cava en el montículo. Introdúcete en el pozo, camina hasta el final del corredor y cava en el segundo montículo. Aparecerá el tercer escudo y se despejará el camino de Hermione.

4 Toca utilizar el hechizo Draconifors. Lanza el hechizo sobre el dragón que hay en el centro de la sala y éste se convertirá en un ser vivo. Recoge la esfera verde que hay en el centro de la pantalla, planea hasta la estatua del dragón y enciéndela. Cruza la plataforma móvil y recoge el cuarto escudo del desafío.

5 Si te apetece, puedes explorar la parte inferior de la sala, donde encontrarás empanadas de calabaza y pasteles de caldero. Posee al dragón que hay en el otro extremo de la plataforma, planea hasta el centro de la sala y recoge la esfera verde. Enciende la estatua



del dragón y podrás recoger el quinto escudo. En la parte inferior de esta sala también encontrarás empanadas, calderos y un cromo de mago.

6 Lanza un Depulso sobre la baldosa de la pared, un conjuro de Esponjificación en la baldosa del suelo y cruza la puerta. Posee al conejo y entra en la madriguera de la derecha. Tras cavar en los dos montículos de arena, entra en la madriguera de la izquierda y encontrarás una sala secreta con grageas, empanadas y calderos.

7 Sal de la madriguera. En el otro extremo de la sala, (escondida entre dos tiestos) encontrarás una segunda madriguera. Excava en el montículo de arena y aparecerá un dragón de piedra frente a Hermione. Poséelo, introdúcete en la arcada de la izquierda y llegarás hasta una sala con tres estatuas de dragón. Enciende las tres (da igual el orden) y Hermione podrá proseguir su camino. Sube por las tres cajas de madera de la derecha y alcanzarás el sexto escudo del desafío.

8 Antes de abandonar la sala, lanza un Depulso sobre la armadura y encontrarás una nueva sala secreta repleta de grageas de colores. La siguiente sala está presidida por tres cubos montados el uno sobre el otro. En cada cara del cubo hay inscrito un escudo distinto. Para abrir las tres puertas del otro lado de la sala, deberás hacer girar cubos hasta que todos los escudos coincidan en la misma cara. La primera y la segunda puerta esconden cofres con grageas y un cromo de coleccionista. La tercera puerta, el séptimo escudo del desafío.

9 En la siguiente puerta, conocerás a una nueva especie de monstruo: los bandimuns. Lanza un Rictusempra para atontarlos y luego salta sobre ellos para destruirlos. Posee al conejo que hay a la derecha y entra en la madriguera situada al otro extremo de la sala. Cava en el montículo y Hermione podrá recoger el octavo escudo del desafío. Tras acabar con los molestos imps, lanza el Depulso sobre la baldosa de la pared y el de Esponjificación en la del suelo. Frente a ti, otro extraño artilugio formado por tres cabezas de dragón y un círculo rodeado por tres iconos.

10 De lo que se trata es de hacer coincidir los iconos que hay en el interior del círculo con los tres que hay en el exterior. Para ello, haz rodar el círculo utilizando el Depulso sobre las cabezas de dragón. Como recompensa, recibirás un cromo de coleccionista, varias grageas y el noveno escudo del desafío. Continúa por la puerta de la derecha, camina hasta el final del laberinto y lanza un Depulso sobre la baldosa. Posee al dragón, recoge la esfera verde y enciende la estatua. Utiliza una Esponjificación sobre la baldosa y podrás recoger el décimo y último escudo del desafío.

CLASE ANTIDEMENTORA

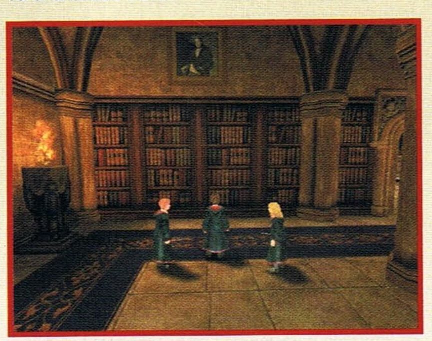
1 Tras visitar de nuevo la sala de grageas bonus, el profesor Lupin ayudará a Harry Potter a superar su miedo atroz hacia los dementores. Para lanzar con eficacia el hechizo Espectro Patronum, deberás mantener pulsado durante unos segundos el botón izquierdo del ratón y, una vez el anillo de luz pase por la varita, soltarlo. Tras realizar tres tentativas contra una esfera azul, Harry se enfrentará a varios boggart, unos seres capaces de adoptar la forma de aquello a lo que Harry más teme, en este caso los dementores.

2 La presencia de estas criaturas te impedirá moverte, así que sólo podrás lanzar hechizos y girar sobre ti mismo. Tras eliminar a varios boggarts y recoger un cromo de coleccionista, caerás irremediablemente en una trampa en la que te atacarán tres boggarts a la vez. Lanza repetidamente el hechizo Espectro Patronum y no dejes de girar para cubrir tu retaguardia. Con algo de paciencia, los eliminarás.

EN DEFENSA DE BUCKBEAK

1 Harry, Ron y Hermione se encuentran en la biblioteca de Hogwarts. Buscan un libro que pueda salvar el pellejo a Buckbeak, un hipogrifo al que se quiere sacrificar por haber atacado a Malfoy en defensa propia. Nada más pisar la biblioteca, serás atacado por varios libros encantados. Utiliza contra ellos el hechizo Depulso. A continuación, lanza el Carpe Retractum sobre las dos esferas azules del tejado y llegarás a una puerta con dos candados. Olvídate de ella por ahora, gira a la derecha y lanza el Carpe Retractum para tirar de la cuerda.

2 Reúne a los tres amigos y utiliza un Alojomora para abrir la puerta de los dos candados. Lanza otro Alojomora sobre el cuadro de la gárgola y un Lumo sobre la gárgola de piedra. Cruza la pared invisible, elimina a los imps y aparecerá a la izquierda un dragón de piedra. Poséelo, recoge la esfera verde y enciende la chimenea que hay en la habitación al final del corredor. Tras una pared secreta, aparecerá el ansiado libro.



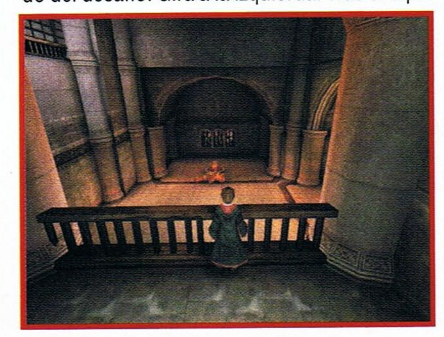
EL LIBRO MONSTRUOSO

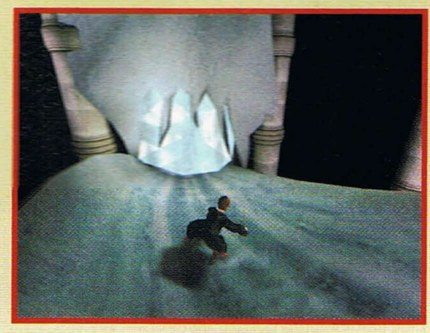
1 Antes de iniciar la clase de encantamientos del segundo piso, deberás completar esta pequeña misión. La biblioteca de Hogwarts ha sido tomada por El monstruoso libro de los monstruos y sus esbirros (las paginas del mismo). Acércate al caldero y lanza simultáneamente con tus compañeros el hechizo Depulso. Aparecerá el libro y empezará a lanzar sus páginas contra ti.

2 Para acabar con él, desplázate sin parar de izquierda a derecha mientras, desde una distancia prudencial, lanzas el hechizo Rictusempra. Por cada asalto que ganes, serás recompensado con un cromo de mago. El libro desaparecerá por completo si le vences en cinco asaltos.

DESAFÍO GLACIUS

1 Clase de encantamientos. En esta ocasión, Harry aprenderá a utilizar el hechizo Glacius, ideal para congelar todo tipo de objetos. Prueba el hechizo con la salamandra de fuego y después con la fogata y aparecerá el primer escudo del desafío. Gira a la izquierda. Tras el tapiz





de la pared, encontrarás un baúl repleto de grageas. Utiliza un Glacius para congelar la corriente de agua y deslízate. Te aguarda un tobogán de hielo repleto de grageas.

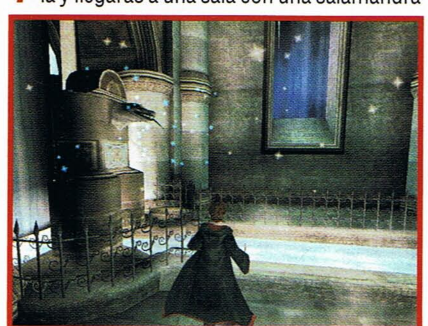
2 Procura no ir demasiado deprisa o caerás al vacío y tendrás que volver a empezar. Utiliza las teclas de dirección para acelerar o frenar y el ratón para girar y saltar por encima de los precipicios. Tras el descenso, utiliza una Espongificación sobre la baldosa e irás a parar a una sala con un par de salamandras de fuego. Acaba con ellas y se abrirá una sala secreta con varios imps y un cofre con un cromo de mago.

3 Utiliza la baldosa de Espongificación y recogerás el segundo escudo del desafío. Luego te espera otro tobogán de hielo. En esta ocasión, además de grageas, también encontrarás empanadas de calabaza, pasteles de caldero y el tercer escudo desafío. Nada más aterrizar, elimina a los duendecillos y del suelo irrumpirá una baldosa de Espongificación. Olvídate de ella y baja por las escaleras que hay alrededor de la torre. Tras la puerta, encontrarás un cofre con grageas, pasteles de caldero y un cromo de mago. También aparecerá una baldosa de Espongificación que podrás utilizar para recoger el cuarto escudo del desafío.

4 Después de cruzar el pequeño tobogán de hielo, liquida a las dos salamandras de fuego y sube por las escaleras. Lanza un Depulso sobre las dos armaduras y serás recompensado con grageas, empanadas de calabaza y el quinto escudo del desafío.

5 Lanza una Espongificación sobre la baldosa y emprenderás otro descenso. En esta pista de hielo, encontrarás una bifurcación. Elige el camino de la derecha y podrás recoger el sexto escudo del desafío.

7 Elimina a los duendecillos, cruza la pasarela y llegarás a una sala con una salamandra de fuego. A la izquierda hay un tapiz tras el cual se esconde una sala secreta. Elimina a la salamandra, utiliza la baldosa de Espongificación y se activará un elevador que desplazará la pasarela. Regresa a la pasarela y sigue por la puerta de enfrente. Elimina a la salamandra de fuego y repite la operación anterior: baldosa de Espongificación y elevador que desplaza la pasarela. Aquí también encontrarás un baúl con un cromo de mago.



7 Regresa a la pasarela y gira a la derecha. Aparecerán ocho imps dispuestos a amargarte el desafío. Elimínalos y del suelo aparecerá el séptimo escudo del desafío. Para alcanzarlo, utiliza la baldosa de Espongificación del suelo. Tras el tapiz de la izquierda, encontrarás la última sala secreta de este nivel.

8 Un nuevo descenso. En la primea bifurcación, elige el camino de la derecha y podrás recoger el octavo escudo. Si eres habilidoso, unos metros más abajo también podrás hacerte con un cromo de coleccionista y el noveno escudo del desafío. Al final del recorrido, aguarda el décimo y ultimo.

EL RESCATE DE RON

1 Tras completar por tercera y última vez la sala de grageas bonus, Harry y sus compañeros deciden ir a visitar a Hagrid. No obstante, en lugar de encontrar al gigante bonachón, lo que hallan es un lobo que se lleva a Ron hasta las entrañas del sauce boxeador. Baja por las escaleras, camina hasta el final del pasadizo y serás atacado por un esqueleto encantado. Para acabar con él, lanza simultáneamente con Hermione el hechizo Rictusempra.



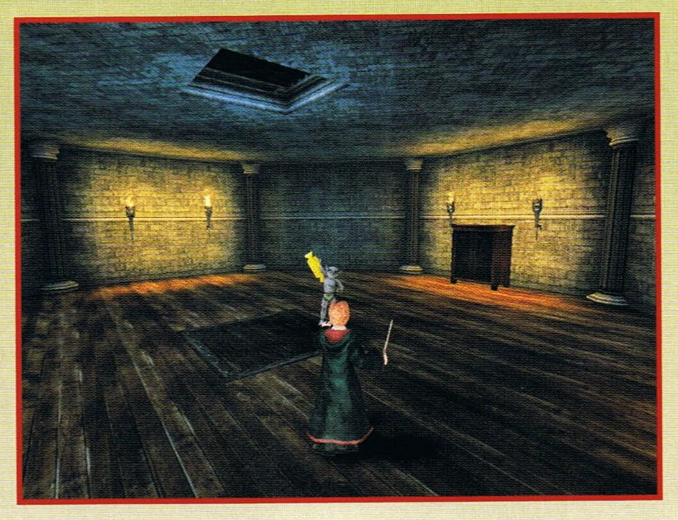
2 Baja por las escaleras y aparecerán nuevos esqueletos encantados. Si lanzas un Depulso sobre la calavera de la izquierda, descubrirás un pasaje secreto con dos baúles repletos de grageas y pasteles de caldero. Lanza el Alojomora sobre la puerta simultáneamente con Hermione, baja por las escaleras y llegarás hasta una sala con tres bloques de piedra. Arrástralos utilizando con Hermione el hechizo Depulso y sube por ellos hasta la siguiente plataforma.

3 Tras la siguiente puerta, aguardan tres salamandras de fuego y varios esqueletos encantados. Elimínalos y podrás abandonar la sala. Abre la puerta de metal y Harry caerá en una trampa. En el papel de Hermione, posee al dragón que hay a la derecha, recoge tres esferas verdes y enciende las tres estatuas de dragón. Aparecerán dos plataformas que te permitirán continuar hasta una puerta bloqueada.

4 Controlando de nuevo a Harry, deslízate por el tobogán de hielo y llegarás a una sala con un cofre. Utiliza el Alojomora para abrirlo y luego la Espongificación en las tres baldosas que aparecen de forma sucesiva. Si inspeccionas atentamente los alrededores de la segunda baldosa, observarás que hay un par de calaveras. Lanza el Depulso sobre ellas y descubrirás una sala secreta con varios pasteles de caldero. Sube las escaleras,







lanza un Depulso sobre la baldosa de la pared y Harry se reunirá de nuevo Hermione. Desbloquea la puerta, elimina a los cuatro esqueletos encantados y encontrarás un libro con el que guardar la partida.

5 A continuación, te espera una enorme sala con tres bloques de piedra. Estos últimos son las piezas de una escalera que tendrás que montar con ayuda de Hermione. Desplaza todas las piezas, em-pezando por la más grande y terminando por la más pequeña. Antes de subir por ellas, sin embargo, deberás acabar con un numeroso grupo de esqueletos encantados. Al final de las escaleras, encontrarás a Ron, un cromo de mago y... a Sirius Black.

SIRIUS BLACK Y LOS DEMENTORES

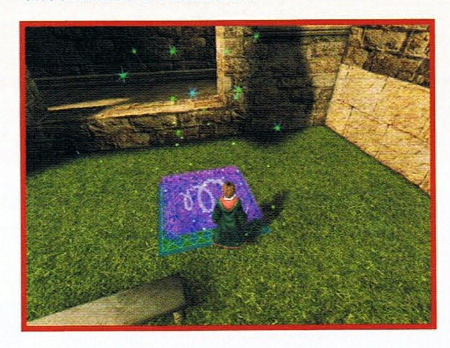
1 Un grupo muy numeroso de dementores intenta llevar de nuevo a Sirius Black hasta la prisión de Azkaban. Debes utilizar el hechizo Espectro Patronum. Ya sabes cómo funciona el tema: pulsa durante unos segundos el botón derecho del ratón y, cuando el aro de luz pase por la varita, suéltalo. No dejes de vigilar tu retaguardia ni un instante y lanza los hechizos lo más rápido que puedas.

AL RESCATE DE BUCKBEAK

1 Todo el esfuerzo de Harry resulta inútil. Sirius es encerrado en una torre a la espera de ser conducido de nuevo a Azkaban, así que debes rescatar a Buckbeak y utilizarlo para salvar a Sirius. Lanza el Depulso sobre la baldosa de la pared y aparecerá una baldosa de Espongificación en el suelo. Utilízala y Hermione podrá entrar en el edificio. Posee al dragón, recoge la esfera verde del exterior y enciende la estatua del dragón. Recoge una segunda esfera verde, entra por la puerta recién abierta y enciende la estatua.



2 Entra con Harry en el interior del edificio, elimina a los imps y salta sobre la baldosa de Espongificación. Lanza un Depulso sobre la baldosa de la pared y salta sucesivamente sobre las tres baldosas. Utiliza el Alojomora junto con Hermione para abrir la puerta bloqueada, elimina a los duendecillos y aparecerá un conejo. Poséelo, introdúcete en la madriguera de la izquierda y perfora el montículo de arena. Recoge el cromo de mago del interior del caldero y entra en la siguiente habitación. Lanza con Hermione el hechizo Depulso contra las baldosas de la pared y aparecerá una baldosa de Espongificación. Salta sobre ella, abre la rendija del suelo y encontrarás a Buckbeak.



NUEVO ENCUENTRO CON LOS DEMENTORES

1 Te espera otro intenso duelo contra los dementores. Tras acabar con todos ellos, Harry y Hermione se dirigen hasta la torre para rescatar a Sirius. Todo ello, poco antes de empezar los exámenes finales.

EXAMEN CARPE RETRACTUM

1 Gira a la derecha e introdúcete por la puerta que lleva al tercer piso. Gira a la derecha y sube por las escaleras. Empieza el examen de Ron. Como en los desafíos anteriores, para lograr una puntuación perfecta deberás lograr todos los escudos, que en esta ocasión son cinco. Para empezar, utiliza el hechizo Carpe Retractum con la esfera que hay enfrente. Cuando una de las plataformas móviles pase por debajo de tus pies, suéltate. Cuando la plataforma haya girado 90 grados, utiliza Carpe Retractum en la siguiente esfera y salta de nuevo sobre la plataforma móvil.

2 Introdúcete en el boquete que hay a la derecha y encontrarás un baúl con varias grageas. Regresa a la plataforma, espera a que gire 45 grados y utiliza el Carpe Retractum en la esfera que hay unos metros más arriba. Sube a la plataforma móvil, espera a que la plataforma gire 90 grados a la izquierda y tira de la cuerda. En el centro de la torre, se abrirá una puerta tras la cual se esconde el primer escudo.

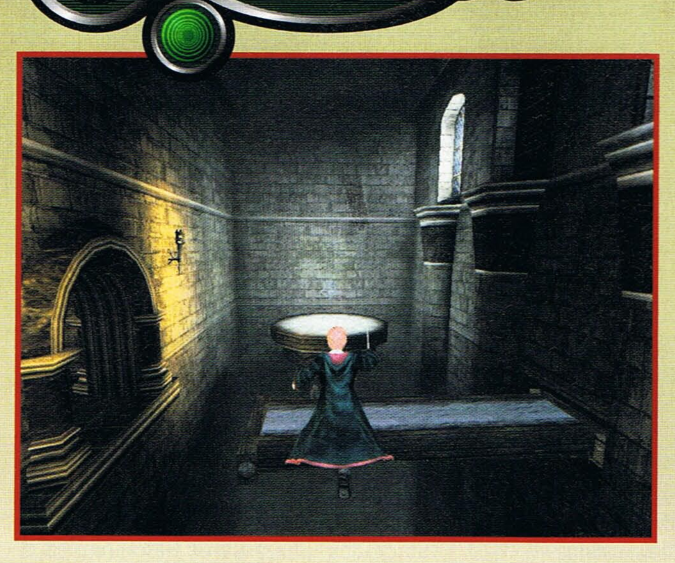
3 Regresa a la plataforma, espera a que gire 90 grados y utiliza un Carpe Retractum en la esfera situada unos metros más arriba. Salta sobre la plataforma, gira 90 grados a la derecha y utiliza el Carpe Retractum en la esfera que hay al otro lado de la arcada. Salta hacia la plataforma, desplázate 90 grados a la izquierda y utiliza el Carpe Retractum en una de las esferas azules que dan vueltas. Luego, oriéntate 90 grados a la izquierda, salta encima de la plataforma y tira de la cuerda.

4 Utiliza el Carpe Retractum en una de las esferas. Unos metros más a la derecha, encontrarás una puerta que te permitirá acceder al interior de la torre. Tras acabar con unos cuantos esqueletos encantados, encontrarás el segundo escudo del examen.

5 Utiliza la baldosa de Espongificación, sal al exterior por la puerta de la derecha y rodea la torre saltando de plataforma en plataforma. De nuevo en el interior de la torre, encontrarás otro par de esqueletos encantados y una baldosa que te permitirá recoger el tercer escudo.

6 Sal por la puerta de más a la izquierda, salta de plataforma en plataforma y entra por la puerta de la derecha. Tras un par de puertas, llegarás a una sala repleta de cangrejos de fuego. Acaba con ellos precipitándolos por el agujero que hay en el otro extremo de la sala y se abrirá una puerta que conduce al cuarto escudo.

7 En la siguiente sala, utiliza el Alojomora sobre el sello de la pared y luego un Depulso sobre la baldosa. Se





abrirá una puerta a la derecha tras la cual se esconden un par de baúles repletos de empanadas de calabaza y pasteles de caldero.

8 Salta cuidadosamente de plataforma en plataforma, utiliza un Depulso en el sello de la pared y aparecerá una esfera azul que te permitirá alcanzar la siguiente plataforma. Utiliza ahora un Carpe Retractum sobre una de las esferas giratorias, salta encima de la plataforma situada al otro lado de la sala y te toparás con un pequeño ejército de imps. Tras acabar con ellos, utiliza la baldosa de Espongificación para saltar al otro lado de la sala. Elimina a los esqueletos encantados, lanza el Depulso sobre la baldosa que hay en el interior de la columna y utiliza la baldosa de Espongificación. Regresa al otro lado de la sala, utiliza el Carpe Retractum en la esfera que en la plataforma y lograrás el quinto y ultimo escudo del examen.



EXAMEN DRACONIFORS-LAPIFORS

1 Llega el turno de Hermione y sus hechizos de posesión. Lanza el Lapifors sobre el conejo, cava en el montículo y entra en la madriguera de la derecha. Luego cruza el pasadizo, cava en el montículo y entra en la madriguera de la izquierda. Camina cuidadosamente hasta el otro extremo de la sala, entra en la madriguera y cava en el montículo de arena. De nuevo en la piel de Hermione salta por las sucesivas baldosas de Espongificación y encontrarás el primer escudo.

2 El segundo es muy fácil de conseguir. Tienes que lanzar el Depulso sobre las cuatro armaduras que hay en la sala con la suficiente rapidez para que éstas desaparezcan en el suelo de forma simultánea. Nada más entrar en la siguiente sala, guarda la partida y acércate a las cuatro baldosas que hay en el suelo Observa que en la pared que tienes enfrente hay otras cuatro baldosas. De lo que se trata es de pulsar una a una las baldosas del suelo y lanzar el hechizo Depulso antes de que las baldosas que hay en la pared se cierren.

3 Si logras activar las cuatro baldosas, aparecerá un dragón. Lánzale un Draconifors, recoge la esfera verde y enciende la estatua de dragón. Se abrirá un boquete en el otro extremo de la sala. En cuanto te introduzcas en él, empezará una carrera contrarreloj en la que deberás superar una serie de obstáculos en un tiempo muy limitado. Este desafío te permitirá hacerte con otros tres escudos que añadir a los dos anteriores. El tercero lo lograrás encendiendo la estatua de dragón que hay escondida en el tejado de la segunda sala. El cuarto, dirigiéndote a la parte superior de la sala de los suelos giratorios. Recoge la esfera verde, enciende la estatua del dragón y se abrirá una puerta tras la cual se esconde el escudo. El quinto y último lo lograrás completando en el tiempo estipulado todo el circuito y encendiendo la estatua de dragón que hay al final del mismo.

EXAMEN GLACIUS

1 El examen de Harry es posiblemente el más breve y sencillo del lote. Congela el torrente de agua y desciende por la pista de hielo a la vez que tratas de recoger el máximo número de grageas posible. Al final de la pista, encontrarás el primer escudo y un par de salamandras de fuego.

2 Tras guardar la partida, sube por las escaleras y caerás irremediablemente en una emboscada de los imps. Debes acabar con ellos. Después ya puedes hacerte con el segundo escudo.

3 En la siguiente sala, son los cangrejos de fuego los que te preparan una emboscada. Lánzalos por sus respectivos agujeros y aparecerá el tercer escudo.

4 A continuación, te aguarda una nueva emboscada, en esta ocasión a cargo de una fuerza combinada de cangrejos y duendecillos. Si los eliminas, serás recompensado con un montón de grageas y el cuarto escudo.

5 La última emboscada corre a cargo de un grupo de imps y otro de salamandras de fuego. Acaba con todos ellos y del suelo emergerá una baldosa de Espongificación. Salta de baldosa en baldosa y te harás con el quinto y último de los escudo del examen.



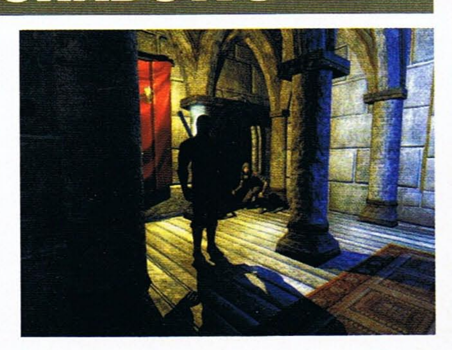
ÚLTIMOS REQUISITOS DEL TERCER CURSO

1 Para completar la aventura, ya sólo falta hacerte con todos los cromos de coleccionista, algo que conseguirás negociando con el resto de los alumnos, explorando las entrañas de Hogwarts o comprando en la tienda de Fred y George. La colección completa está formada por 80 cromos.

2 También deberás completar la colección de contraseñas que abren los retratos. Hay ocho, y podrás adquirirlas en la tienda de Fred y George. Detrás de cada uno de los retratos, se esconden pequeños retos mediante los cuales adquirirás cantidades ingentes de empanadas de calabaza, pasteles de caldero y grageas.

Es curioso la **de barrabasadas que pueden hacerse** introduciendo un simple código. Y **con la ley en la mano**, que éstas son prácticas autorizadas por las compañías de desarrollo **y toleradas por el manual** de la etiqueta y las buenas costumbres.

THIEF: DEADLY SHADOWS



1 Para modificar el nivel de dificultad del juego, debes localizar primero el archivo **default.ini** que se encuentra en la carpeta **System** del directorio en que está instalado el juego. Debes abrirlo con el Bloc de notas y dirigirte a la opción **Difficulty** para alterar (a la baja, si quieres que resulte más fácil) las variables numéricas de las siguientes entradas:



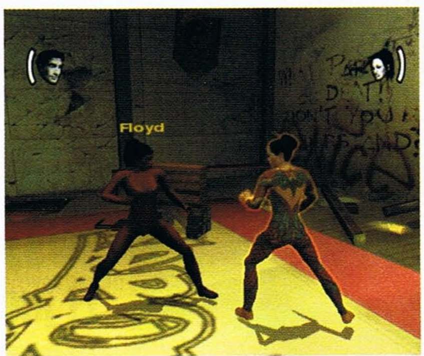
AI visual acuity multiplier	Agudeza visual de los enemigos
AI auditory acuity multiplier	Agudeza auditiva de los enemigos
AI tactile acuity multiplier	Agudeza sensitiva de los enemigos
AI hitpoints multiplier	Multiplicador de los puntos de vida con los que empezarán los enemigos
AI-to-player damage multiplier	Multiplicador de puntos de daño de los enemigos

2 Para desactivar la oscilación vertical de la cámara en la perspectiva en primera persona, localiza en el mismo directorio el archivo **T3PlayerAnims.ini** y ábrelo también con el Bloc de notas. En el apartado **NORMAL GROUND MOVEMENT,** cambia los valores que van de **[Forward1]** a **[Forward6]**. Sustuye todos los **false** por **true**.

3 Para prescindir de las escenas de vídeo que aparecen antes de las misiones importantes, ve de nuevo al archivo **default.ini** y ábrelo como antes. En la sección **[PCStartup]**, localiza la línea **ShowIntroMovies=True** y cámbiala por **ShowIntroMovies=False**.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Para utilizar los trucos en este juego, basta con bautizar a tu personaje con uno de los nombres que te damos a continuación.





1MM	Zombie
TATS	Mujer que desprende luz
P1MP	Proxeneta
HAWG	Motorista
MNKY	Tipo con tatuajes
B00B	Mujer punk
B1G1	La jefa de policía
TFAN	Hombre negro
FATT	Policía viejo
PHAM	Hombre cubierto de sangre
BRUZ	Boxeador

5WAT	Miembro del SWAT
FUZZ	Oficial Johnson
M1K3	Tipo con gafas de esquí
ROSA	Tu compañera
AWYEAH	Tipo con peinado afro
HURT_M3	Tu compañera en ropa interior

SINGLES

Dicen que el dinero no compra el amor, pero en Singles al menos ayuda muy mucho a conseguirlo. Ya sabes, hazte rico y triunfa por todo lo alto.

1 Para modificar la cantidad de dinero disponible, localiza el archivo **game.cfg** dentro de la carpeta en la que hayas instalado el juego. Ábrelo con el Bloc de notas y busca la palabra **Money**. Cambia la cantidad por un máximo de **999999999**.

2 Puedes hacer lo mismo para cambiar la cantidad de dinero de que dispones en una partida guardada. En este caso, el archivo que hay que abrir con el Bloc de notas es el **savegameX.dat** (donde la X es el número de la partida guardada). Aquí también debes localizar la palabra **Money** para cambiar la cantidad por un máximo de **999999**.

3 Una tercera forma, más cutre y lenta, de conseguir dinero es la siguiente. Entra en el modo construcción y construye una pared. Bórrala y vuélvela a construir. Verás que la segunda vez que la construyas no te cuesta nada, con lo que, al volverla a borrar, el dinero que te devuelven de su hipotético coste serán ganancias netas.

ALIENS VS PREDATOR 2

1 Pulsa **Enter** durante el juego e introduce **<cheat>** seguido de uno de los siguientes códigos:

Mpdoctordoctor X	Sustituyendo la X por un número, sanarás hasta esa cifra
Mpmorph Nombre del personaje	Cambia la apariencia de tu persona por uno de la lista*

***apesuit, bloody_eisenberg, chestburster, combatsynth, convict, convict2, corporate, drone, droppilot, drunkardtechmale, dunya_ai, eisenberg, exosuit, facehugger, femalelabtech, grenadier, guard, harrison, hazmat, heavypredator**

2 Para cambiar los valores de tu personaje, ve a la carpeta en la que hayas instalado el juego y localiza el archivo **CharacterButes.txt**. Ábrelo y localiza la línea **Base Predator Character** y haz los siguientes cambios:

WalkSpeed = 250
RunSpeed = 400
CrouchSpeed = 140
LiquidSpeed = 250
CanClimb = 1
LadderSpeed = 250



Todo sobre el juego on line

MÁS CAL QUE ARENA

NCsoft entra con buen pie en Occidente

La compañía coreana NCsoft está cosechando un notable éxito con su gama de productos on line distribuidos en el mercado occidental. Uno de ellos, *City of Heroes* se ha encaramado en tiempo récord al primer puesto de las listas de venta de Estados Unidos, con lo que la conquista de un mercado que hasta ahora se resistía a los productos coreanos está a punto de consumarse.

Otro título de NCsoft, el universo persistente *Lineage II*, está experimentando problemas en sus primeras semanas de vida on line. Un error de programación ha permitido a algunos jugadores duplicar objetos valiosos y hacer grandes fortunas en cuestión de minutos, desbaratando así el equilibrio del sistema comercial y social del juego. La compañía ha resuelto el problema de forma expeditiva: un parche impide ya la duplicación y bloquea las cuentas de los infractores. Al menos, NCsoft puede consolarse pensando en el importante éxito de *City of Heroes* y en las más de 200.000 personas que probaron la versión beta de *Guild Wars* durante los días que duró la pasada E3.

Apenas un mes on line y *Lineage II* ya sufre incursiones piratas.



La beta de *Guild Wars* ha despertado un gran interés.

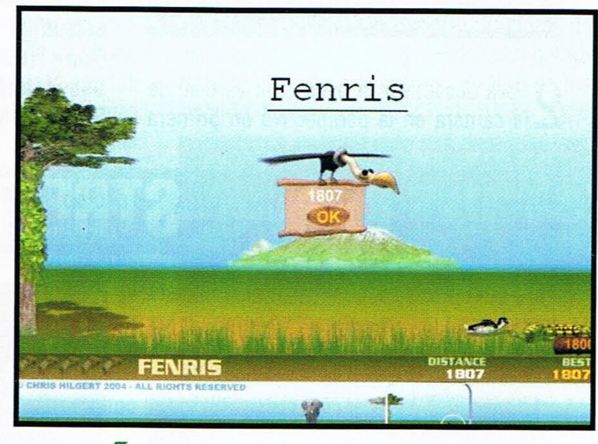
SE FUE, SE FUE

Warhammer Online ni siquiera llega

Pues sí, una rápida visita a la página oficial (www.warhammeronline.com) confirma lo que ya nos temíamos: *Warhammer Online* ha sido cancelado. Según se indica en la web, un análisis en profundidad de lo que se llevaba desarrollado ha hecho que tanto los editores de Games Workshop como los desarrolladores de Climax Development Limited se planteasen que el juego tenía muy pocas posibilidades comerciales y que lo mejor era cancelarlo lo antes posible. Pues bien, ya está hecho: descanse en paz.



Los fans de *Warhammer* se van a quedar con las ganas de ver a estos personajes en movimiento.



MÁS YETI

El juego sorpresa de la Red sigue creciendo

El éxito inesperado de *Yeti* está dando lugar a nuevas actualizaciones dentro de lo que ya se conoce como el Yetisports World Tour 2004 (www.yetisports.org). Es decir, que es como si el juego se hubiese embarcado en una gira triunfal por nuevos escenarios: después de la Antártida y Australia, le llega el turno a África. En el nuevo escenario, el juego gana en complejidad: dispones de cinco intentos para que el Yeti haga llegar el pingüino de turno lo más lejos posible golpeándolo con un flamenco, como si estuviera jugando a golf. Jirafas, elefantes y serpientes serán sólo algunos de los obstáculos que el bichejo de marras encontrará en su camino.

NO SERÁ MYTHICA

Microsoft cede ante Mythic Entertainment



Los gráficos de *Mythica* eran excelentes. Se echará de menos.

Mythic Entertainment ha renunciado a llevar a Microsoft a los tribunales. Ambas compañías han llegado a un acuerdo en un espinoso asunto: los derechos de explotación de la palabra "mythica". Microsoft había titulado así su universo de rol persistente, pero Mythic consideraba que esto era una vulneración de los derechos de propiedad intelectual, ya que ellos tienen un sólido prestigio en el sector con juegos también on line como *Dark Age of Camelot* y el uso de un nombre muy similar al suyo podría inducir a confusión. El fin del pleito parecía cercano una vez Microsoft optó por cancelar el juego a principios de año. Ahora, la compañía de Seattle ha optado por ceder los derechos de explotación de la palabra "mythica" y otras derivadas a Mythic Entertainment y esta última ha retirado la demanda.

Una retirada a tiempo es ¿un empate?

VENGANZA ESPACIAL

Un nuevo juego de naves está en camino

Strategy First y Guild Software han anunciado el lanzamiento de *Vendetta Online* para este verano. Va a tratarse de un juego de naves especiales en el que podrás convertirte en un rico comerciante, un héroe militar o un forajido. Casi con toda seguridad, será de pago, aunque aún no se ha confirmado el importe de la conexión mensual. Sus desarrolladores piensan consolidarlo en la Red aprovechando el hueco que ha dejado la desaparición de *Earth & Beyond.*



¿Juegos de naves? Pronto vas a poder disfrutar éste.



No son las naves de *Eve Online*, pero merecen una oportunidad.

CLANES DE LA RED

KLAN AZTK



El Klan Aztk inició su andadura en 2001. Su fundador fue rechazado por varios clanes en los que pretendía entrar, así que optó por crear uno nuevo e invitar a sus amigos a unirse a él. Con el tiempo, el Klan Aztk se ha convertido en uno de los más sólidos entre los que centran sus actividades en *Age of Empires II.*

http://aztk.org/

COMUNIDAD EUROPA 1944



Europa 1944 es un clan atípico, ya que reúne a varios grupos de jugadores de *Day of Defeat.* Más que un clan, se trata de la unión de varios de ellos, que se reparten entre los bandos Aliado y del Eje. Su idea es dedicar unas cuantas semanas a compartir servidores en la campaña bélica más realista y concurrida posible. Si te suena atractivo, hazles una visita.

http://europa1944.zilos.melodysoft.com/

CLAN [MAD]

El clan [MAD] es, además de un grupo de jugadores entusiastas, un pequeño portal para seguidores de *Commandos 3.* En él se facilita la comunicación para organizar partidas en red, compartir trucos e intercambiar información y utilidades relacionadas con el juego. Puedes visitar su sección de noticias, que se actualiza con frecuencia, y entrar en contacto con ellos, aunque por ahora no admiten nuevos miembros.

www.madbros.net/portales/index.php?config=commandos

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es



NCSOFT: EL ÚLTIMO EMPERADOR

En la península de **Corea**, a tiro de piedra de Japón y un poco al sur de la Federación Rusa, está **el auténtico paraíso de los jugadores on line**. Se trata del país con mayor número de conexiones de banda ancha del mundo. Y claro, **no es extraño que allí surjan compañías** de desarrollo **como NCsoft**.

Por S. Sánchez



En vista del desarrollo del juego on line en Corea del Sur, no es de extrañar, por ejemplo, que los World Cyber Games nacieran en Corea del Sur. Y tampoco es, en absoluto, casualidad que una de las compañías más activas en lo que a producción de juegos on line se refiere sea la surcoreana NCsoft. La compañía fue fundada en 1997 y un año más tarde lanzó al mercado su primer juego, *Lineage*. Este universo on line de fantasía se convirtió en un éxito inesperado, atrayendo jugadores del sudeste asiático (Taiwán, China, Japón) e incluso de Estados Unidos. En la actualidad, es el juego on line con mayor número de usuarios registrados: 3,2 millones de licencias.

Desde entonces, NCSoft ha seguido una línea de crecimiento imparable con juegos como *MU* y *Shining Lore*. Lo que no todo el mundo sabe es que la compañía es fruto del esfuerzo de Tack Jim Kim, un joven empresario que podría considerarse el Bill Gates coreano. Su carrera empezó con la creación del procesador de textos más popular en su país y luego destacó como proveedor de servicios on line. La amplia experiencia acumulada en Internet acabó por decidirle a explotar un sector en alza como era por entonces el de los juegos on line.

Una vez dominado el mercado asiático, el objetivo de NCsoft es convertirse en una auténtica multinacional y reinar también en los servidores occidentales. Para ello, han hecho serios esfuerzos para adaptarse a los gustos de norteamericanos y europeos, entre ellos, adquirir un par de compañías de desarrollo de Estados Unidos y abrir una sede en Texas. El resultado de esta nueva política han sido juegos como *City of Heroes* y *Guild Wars*. El segundo de ellos va a alojarse en los servidores de ArenaNet, una empresa de nuevo cuño formada por ex miembros de Blizzard que han participado en proyectos como *StarCraft*, *Warcraft*, *Diablo* y Battle.net.

En un futuro próximo, NCsoft planea estrechar aún más su colaboración con AreaNet para ofrecer nuevos servicios e incluso un sistema de descarga directa de juegos que les ahorrará los canales de distribución habituales. Pero mientras ese espléndido futuro se acaba de concretar, llega la hora de hablar de los juegos con sello NCsoft que ya campan a sus anchas o están a punto de editarse.

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

www.lineage2.com

La segunda parte de la gran apuesta de NCsoft ya está disponible, aunque no tiene distribución oficial en nuestro país. Si te interesa, deberás hacerte con una copia de importación. La acción de esta secuela transcurre 150 años antes de la época del primer *Lineage*, justo durante el periodo de unificación de los reinos que acabarían formando Aden. El juego está centrado en los combates entre jugadores, lo que empuja a éstos a agruparse en clanes para aumentar sus expectativas de supervivencia. Pero antes de unirte a un clan, debes crear un personaje de alguna de las cinco razas disponibles: humano, elfo, elfo oscuro, orco o enano.

Lineage II destaca también por ser uno de los juegos on line más accesibles. Incluye un práctico tutorial con toda la información necesaria y permite gestionar la interfaz y realizar todos los movimientos de tu personaje con el ratón. Esta simplicidad en el diseño lo convierte en opción ideal para aquellos que quieran sumergirse en un universo on line sin verse desbordados a las primeras de cambio.

Pero esta voluntad de hacerle la vida fácil al usuario no impide que el juego tenga su profundidad y ofrezca un sistema económico y político complejo. En este sentido, el aliciente principal consiste en ir ganando influencia y liderazgo con el objetivo de llegar algún día a rey o reina de Aden. También existe un elaborado sistema de karma que es el que define tu alineamiento moral en el juego. Si actúas de mala fe, abusando, por ejemplo, de jugadores de bajo nivel, los demás jugadores lo sabrán. Incluso los personajes controlados por la máquina actuarán de manera hostil con ese tipo de jugadores.





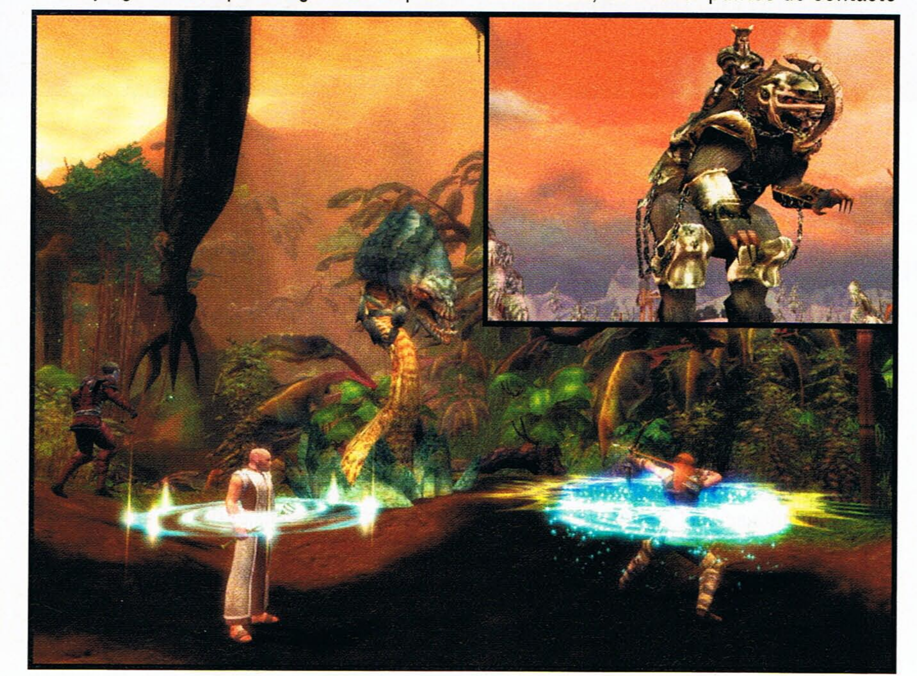
GUILD WARS

www.arena.net

Guild Wars es uno de los proyectos más ambiciosos que tiene Ncsoft en cartera. La idea es que se trate de un juego que premie la habilidad más que la dedicación. Los jugadores se enfrentarán entre ellos en grandes grupos, pero también podrán participar en misiones en solitario o, sencillamente, explorar el mundo del juego o desempeñar alguna de las profesiones disponibles. En estas guerras entre gremios, podrás disponer de objetos únicos y un amplio repertorio de habilidades.

El juego estará orientado a la acción instantánea: nada más entrar, ya podrás enfrentarte a los monstruos controlados por la inteligencia artificial o al resto de jugadores. No por casualidad, va a tener puntos de contacto con la serie *Diablo,* ya que lleva en el proyecto participa la gente de ArenaNet, veteranos de la saga diabólica. También a su experiencia en Blizzard pueden atribuirse características como que se hayan eliminado los largos desplazamientos entre áreas, que no hayan altas penalizaciones por morir ni tiempos de espera o que no puedan robarse los objetos obtenidos.

Para conseguir que la acción no se detenga en ningún momento, se está desarrollando un sistema de misiones personalizado para cada jugador. Aún no hay apenas detalles sobre su funcionamiento, pero todo parece indicar que será algún tipo de opción que podrán activar los jugadores al entrar en el juego. Otra magnífica noticia es que bastará con comprar el software para jugar sin limitaciones de ningún tipo: esta vez no habrá que pagar cuotas de conexión.





TABULA RASA

www.playtr.com

Richard Garriott es uno de esos nombres que resultan familiares a casi cualquier aficionado a los juegos on line. Se trata del ilustre Lord British, el padre de *Ultima Online*. Dado el alto nivel de su anterior creación, el proyecto que ahora tiene entre manos, *Tabula Rasa*, ha creado inmensas expectativas. Aún se sabe más bien poco sobre este juego, pero parece que la historia va a basarse en un combate masivo por la supervivencia: miles de jugadores agrupados para conjurar juntos la invasión de una raza destructiva.

Los jugadores empezarán disponiendo de propiedades, incluida una casa. El sistema de desarrollo del personaje será también especial, porque te permitirá en cualquier momento cambiar de especialización sin que eso suponga ninguna pérdida de objetos, dinero, propiedades o reputación. El sistema de combate estará basado en las artes marciales, pero también habrá sitio para almas esotéricas que el jugador irá integrando poco a poco en su estilo de lucha.

Una de las preocupaciones de Garriott era que el de *Tabula Rasa* fuese un universo fácil de ampliar de manera progresiva. Para hacerlo posible, se basará en una serie de mundos conectados entre sí y dispuestos de manera que pasar de uno a otra sea rápido y cómodo.





CITY OF HEROES

www.cityofheroes.com

Desde abril, ya está disponible este curioso juego de rol multijugador masivo. *City of Heroes* permite a sus usuarios ponerse en la piel de un amplio elenco de superhéroes de cómic. La ciudad en la que se desarrollan los hechos se llama Paragon City y está plagada de villanos, alienígenas, criminales y todo tipo de malhechores contra los que alguien debe tomar medidas enérgicas. El sistema de creación de personajes juega un papel crucial. Más que la apariencia física, debes tener muy en cuenta cómo los vistes, ya que no hay superhéroe que se precie que no luzca un vistoso disfraz multiusos.

Hace unas semanas, se ha hecho público que el año que viene aparecerá un universo complementario, *City of Villains*. Cuando lo haga, ambos mundos podrán conectarse para dar lugar a espectaculares combates entre superhéroes y supervillanos. Estos últimos no dispondrán de un lote de poderes desde el principio, sino que deberán írselos ganando a medida que se hacen un nombre en el mundo del crimen.



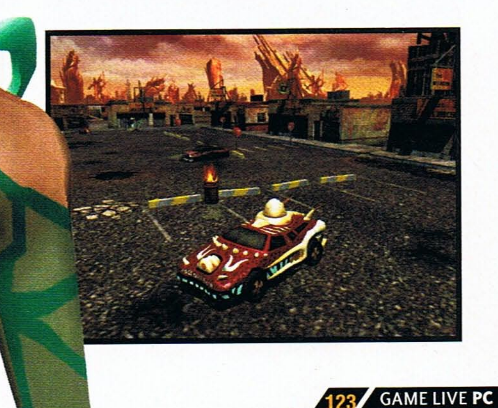


AUTO ASSAULT

www.autoassault.com

Tal vez la más original de las propuestas de NCSoft. También se tratará de un juego multijugador masivo, pero sus protagonistas serán vehículos. Juegos como *Motor City Online* ya han tratado de hacer algo similar, pero la diferencia es que estos vehículos son auténticas armas móviles.

Del jugador dependerá ir por libre y dedicarse a la exploración, el pillaje y la caza de otros jugadores o bien unirse a una de las facciones del juego para luchar por la conquista de nuevos territorios. A medida que vayas subiendo de nivel, tendrás acceso a todo tipo de mejoras para tu coche, tanto estéticas como de armamento. Otra de las características de *Auto Assault* serán sus múltiples misiones programadas para que los jugadores tengan algo que hacer en todo momento.



Z·O·N·A UNDERGROUND

¿Son los videojuegos el octavo **arte**? Los cinco juegos que presentamos este mes **pretenden que así sea**. Tienen un alto nivel plástico, **pero sobre todo aspiran a sorprender**, aportan ideas nuevas y, según cómo te los tomes, **pueden ser** incluso **motivo de reflexión**.

Suele decirse que la mayoría de videojuegos son desarrollados por programadores que aspiran a ser artistas, pero también existen algunos creados por artistas que aspiran a ser programadores. Estos últimos se encuentran en la Red y, por sus características, no sería de extrañar que un día los viéramos en un museo de arte moderno.

En la mayoría de los casos, se trata de obras de arte interactivas que tienen en la tecnología Shockwave Flash, los gráficos muy elaborados y abstractos en 2D y la mecánica sencilla su denominador común. La diversión en estos juegos no radica en alcanzar la máxima puntuación, ni tan siquiera llegar al final de los mismos, sino en observar, en explorar, en experimentar con el entorno y comprobar cuál es el resultado de cada una de nuestras acciones. Son juegos que pretenden ser arte o, si lo prefieres, arte que juega con ese vehículo de expresión que son los videojuegos.

Con frecuencia nos quejamos del uso abusivo de fórmulas rutinarias y la poca voluntad de sorprender al usuario de la mayoría de juegos comerciales. Por eso, se agradece la existencia de software basado en ideas frescas, tal vez no siempre bien concretadas pero sí valientes y poco convencionales, como las que ofrecen los juegos que comentamos este mes en Zona Underground.

Todos ellos exploran un territorio casi virgen en el que los juegos (o las artes plásticas) del futuro tal vez se decidan a adentrarse y profundizar. Títulos que invitan a la reflexión, reniegan de cualquier tipo de violencia y rompen con la regla del "todo por la diversión" para ofrecer una experiencia mucho más pausada, profunda y... artística. Pueden parecerte simples rarezas, pero vale la pena darles una oportunidad. Quizás sean una vía para conseguir que cada vez más gente vea los videojuegos como una nueva forma de expresión artística.

SAMOROST



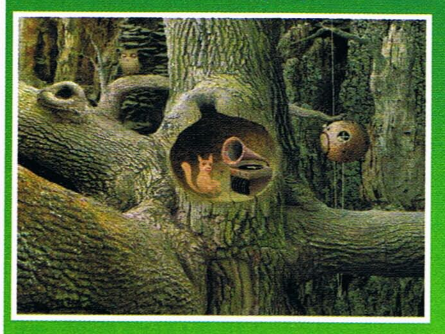
GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Amanita Design
WEB:	http://analogik.org/samorost.asp
TAMAÑO:	Sin instalación





Samorost es un juego experimental creado por Amanita Design, compañía checa capitaneada por el experto animador y dibujante Jakub Dvorsky. Además de multitud de páginas web, banners y logotipos, Dvorsky ha trabajado también en varios juegos basados en la tecnología flash. El más brillante de todos ellos es sin duda este *Samorost*, un título que ya ha acumulado multitud de premios y que nos pone en la piel de un alienígena cuyo hábitat (un microscópico planeta) está a punto de ser destruido por un meteorito. Para impedirlo, el alienígena decide viajar hasta el meteorito para, una vez allí, desviar su órbita.

En apariencia, se trata de una convencional aventura de apuntar y hacer clic que muestra evidentes puntos de contacto con la saga *Myst*. Pero lo que le da un toque de distinción son los surrealistas entornos por los que se mueve el alienígena. Tanto la arquitectura de los entornos como los personajes que los habitan recuerdan poderosamente la obra del genial ilustrador Brian Froud (*Cristal Oscuro, Dentro del Laberinto*). Cada vez que parece alguno de los extraños seres del mundo de *Samorost*, puedes hacer clic sobre ellos con el puntero para que ejecuten una acción concreta. El secreto de la curiosa mecánica de resolución de puzzles en que se basa el juego consiste en activar en un orden concreto todos los elementos que hay en pantalla, con lo que se crea una cadena de acciones que lleva a la solución.



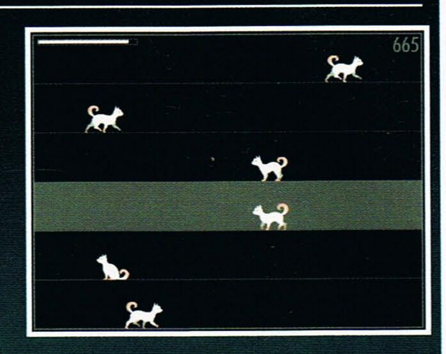
Todo en *Samorost* es mágico, desde su inquietante banda sonora, a sus entornos y la forma en que se resuelven las situaciones planteadas. Una pequeña joya.

9

CATS

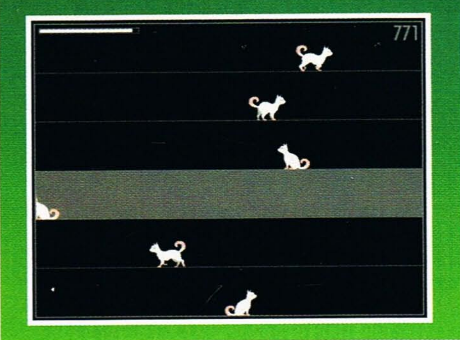


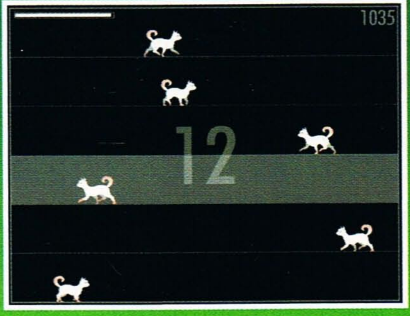
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Orisinal: Morning Sunshine
WEB: www.ferryhalim.com/orisinal/g3/cats.htm
TAMAÑO: Sin instalación



Orisinal: Morning Sunshine es una desarrolladora independiente experta en programar pequeñas obras de arte en formato flash. Al igual que el resto de sus cuidadísimas creaciones (llevan ya una cincuentena, y subiendo), *Cats* es un juego que cuenta con gráficos inspirados en las ilustraciones de los cuentos infantiles, una banda sonora que acaricia los oídos y una mecánica sencilla y a la vez adictiva. En esencia, se trata de que los seis gatos que aparecen en pantalla realicen simultáneamente la misma acción. Mediante el puntero del ratón, debes ordenar a cada gato que camine o se siente para imitar lo que esté haciendo el que esté iluminado. Lo que a priori parece sencillo se complica por el simple hecho de que los gatos sólo obedecen tus órdenes durante unos pocos segundos. Cada vez que los mininos actúen de forma coordinada, serás recompensado con puntos y algo de tiempo extra. Una genialidad que puede gustar incluso a aquellos que odien a estos entrañables animales.







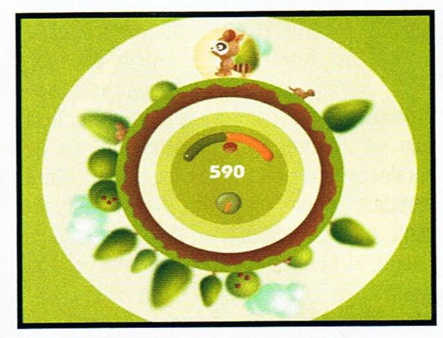
WHAT COMES AROUND



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Orisinal: Morning Sunshine
WEB: www.ferryhalim.com/orisinal/g3/around.htm
TAMAÑO: Sin instalación

Otro juego gentileza de los chicos de Orisinal. *What Comes Around* nos pone en la piel de una simpática ardilla que se ve obligada a defender su territorio de la invasión de unos molestos roedores. Para lograrlo, deberá lanzar nueces a los invasores en el momento en que éstos se encuentren en el otro extremo de la pantalla. A modo de ayuda (aunque muy de vez en cuando) aparecerán unos potenciadores que dan energía o crean un escudo protector.





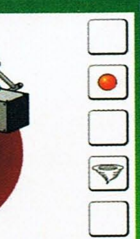


GROW

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eyezmaze
WEB: www.kiteretsu.jp/on/grow3/index.html
TAMAÑO: Sin instalación

Grow es un juego en que el jugador debe arrastrar una serie de objetos hacia el centro de la pantalla. Cada vez que arrastras un nuevo objeto, todos los que tienes crecen e interactúan entre sí. El objetivo es encontrar la secuencia correcta que permita que cada uno de los objetos alcance su máximo tamaño. Existen decenas de combinaciones posibles, algunas te permitirán alcanzar la puntuación máxima (20.000 puntos) y otras producen efectos la mar de surrealistas.

6



SCORE 1400 SOUND RESET

EDGE RETRO HOUSE



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Army of Trolls
WEB: www.armyoftrolls.co.uk
TAMAÑO: 4 MB



Aprovechando los diseños creados para una famosa revista inglesa, los artistas de Army of Trolls desarrollaron Edge Retro House, un juego que sitúa al jugador en el interior de una casa repleta de consolas, recreativas y videojuegos antiguos. El objetivo es tan sencillo como pasear por las cinco habitaciones que forman este pequeño museo y recolectar los objetos que se te indiquen en cada momento. Cuanto mayor sea el número de objetos recolectados, mayor será la puntuación final.

6





IMPERIAL

A estas alturas, **probablemente hayas visto *Troya***. Al margen de que te haya gustado o no la película, **seguro que las** escenas de **batallas no te dejaron indiferente**. ¿Te gustaría poder vivirlas en tus propias carnes con *Praetorians*?



Si construyes unas buenas defensas, no habrá romano que entre en tu poblado.

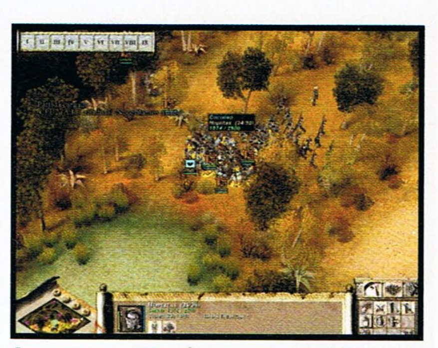
Por S. Sánchez

Pues sí, un grupo de aficionados españoles acaba de hacer público un mod para un juego español. Vamos que todo queda en casa, aunque justo es reconocer que éstos son la mar de cosmopolitas y han hecho sendas versiones en inglés y en castellano. Para instalarlo, debes tener una versión actualizada de *Praetorians* en tu disco duro. Luego, ya puedes aplicarle la última versión del mod, la 2.1. También es importante activar las texturas de alta resolución en el menú de opciones gráficas. Si tienes alguna duda, en la página oficial del mod encontrarás un foro en el que te pueden ayudar en caso de que surjan problemas.

En fin, esos son los trámites de tipo práctico, pero qué es lo que aporta este mod. Incorpora al ejército griego, un nuevo contendiente en lo que hasta ahora era una lucha entre tres. Este bando puede ser utilizado tanto en partidas multijugador como en escaramuzas contra la inteligencia artificial. El juego cuenta con un nuevo menú personalizado para el mod y la música de *Gladiator* sonando de fondo.



En caso de necesidad, la caballería espartana llega volando al rescate.



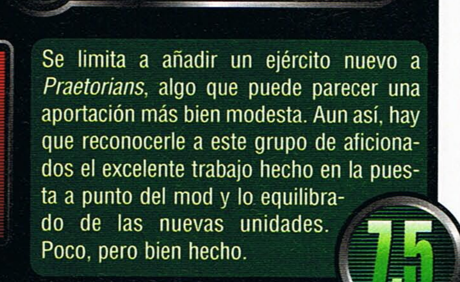
Aprende a utilizar las nuevas unidades si no quieres que los bárbaros te aplasten.

Cosas de griegos

Muchas de las unidades griegas son originales y están muy bien recreadas. Desde los útiles hoplitas armados con sus grandes escudos a los temibles espartanos, a pie o a caballo. También hay lugar para nuevas habilidades como Almas, un recurso de emergencia impagable para las unidades de infantería. Cuando la utilizas, un número determinado de unidades se sacrifica a cambio de sanar a las unidades cercanas. No está mal pensado pero, después de probarlo, nos quedamos con los sanadores tradicionales que se crean con rapidez y resultan mucho más efectivos si se les protege bien.

Los creadores del mod se están dedicando a probarlo y solventar posibles problemas de equilibrio, pero ya está lo bastante avanzado como para ser perfectamente jugable.







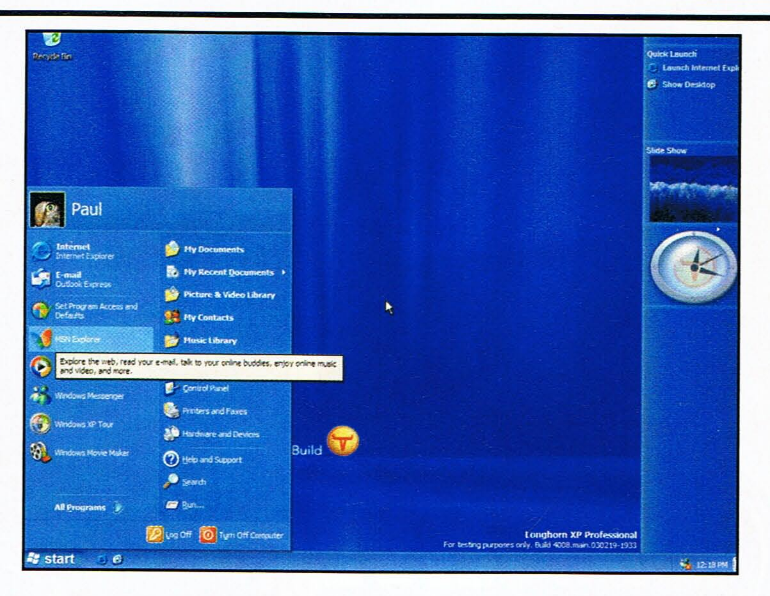
Los hoplitas son los legionarios griegos, lentos pero duros de pelar.

LONGHORN SE REBAJA

Microsoft simplifica su nuevo sistema

El nuevo sistema operativo de 64 bits Windows Longhorn, de Microsoft, no tendrá todas las características que se habían anunciado en un principio. Sus creadores pretenden tener una versión beta el año próximo y sacarlo al mercado en 2006, y por ello han aceptado algunos recortes en las prestaciones que permitirán cumplir con este calendario. En consecuencia, se está trabajando en las áreas primordiales del sistema operativo y se dejará para más adelante la implementación de algunas funciones secundarias.

Los continuos retrasos y el anuncio de recortes han dado lugar a críticas y especulaciones sobre la calidad del producto que Microsoft tiene entre manos. El propio Bill Gates ha salido al paso de estas valoraciones negativas aclarando que el sistema Longhorn nunca ha tenido una fecha cerrada: "Nuestro objetivo no es sólo escribir un código, sino hacerlo compatible con el mayor número de tecnologías de nuevo cuño que sea posible". En fin, que toca esperar.



DEL DICHO AL HECHO

El combustible fósil ya es una realidad

Hace meses anunciábamos que varias empresas estaban fabricando baterías cargadas con combustible fósil metanol. Pues bien, la nueva tecnología ya tiene nombre y se llama Mobion. MTI MicroFuel Cells, la compañía que la ha desarrollado, ha anunciado que en breve podría entrar en fase de fabricación. Las primeras de estas baterías irían destinadas a dispositivos de entretenimiento portátiles y telefonía móvil. Esta innovación tecnológica multiplicará por diez la autonomía que se obtiene con las baterías actuales.





VELOCIDAD PUNTA

Récord de transmisión de bits on line

La compañía de comunicaciones sueca Sprint, en colaboración con la SUNET (Swedish Nacional Research and Education Network), ha batido el récord de velocidad en envío de bits a través de la Red. Enviaron 840 GB de datos a una distancia de 16,350 kilómetros en menos de 27 minutos, lo que supone una velocidad media de 4,23 GB/s. En el proceso, se utilizaron dos servidores basados en procesadores Intel Xeon a 2 GHz. Durante el experimento, otros usuarios estuvieron utilizando los servicios on line tanto del operador como de la institución. Sprint ha destacado que el éxito de la prueba podría significar un paso de gigante para mejorar las comunicaciones, sobre todo a la hora de hacer negocios o poner en contacto grupos de investigadores separados entre sí.

Estos experimentos con la velocidad de transmisión de datos son seguidos de cerca por el consorcio norteamericano Internet2, una institución creada por universidades y compañías tecnológicas que pretende crear una red de negocios y de intercambio científico mucho más fluida que la actual Internet.



¿DÓNDE ESTÁ EL AIRBAG?

Intel trabaja en el bus FSB a 1.066 MHz

Intel piensa comercializar antes de final de año un nuevo tipo de bus frontal, el FSB a 1.066 MHz. Se trata de una versión más rápida del bus Southbridge que, entre otras funciones, comunica el procesador con la memoria. Inicialmente, sólo los procesadores Pentium 4 Extreme Edition a 3,46 GHz y Pentium 4 a 3,73 GHz serán compatibles con el nuevo dispositivo. Para hacer posible esta compatibilidad, Intel está trabajando en el nuevo controlador 925XE, una versión modificada del 925X.

Sólo ATI ha contemplado la posibilidad de mejorar sus procesadores gráficos integrados en placa para sacar partido de este incremento de velocidad. Otros fabricantes de controladores, como SiS, prefieren esperar a ver qué da de sí el nuevo bus de Intel.



VAYA CON DIOS

Los Athlon XP desaparecerán en 2005

Los procesadores Athlon XP de AMD serán sustituidos por los Sempron durante el segundo trimestre del próximo año. Los primeros procesadores de esta nueva generación podrían estar en el mercado en agosto de este mismo año. Serían los Sempron 2500+, 2600+ y 2800+, que utilizarían el zócalo A actual, y el Sempron 3100+, que utilizaría el 754. Más adelante, la familia se completará con los 3400+ (zócalo 754) y los 3200+ y 3500+. Estos dos últimos emplearán el zócalo 939, el mismo que utilizan los procesadores a 64 bits de AMD, con lo que se producirá la deseada convergencia en una misma plataforma. El procesador no será compatible con características de 64 bits ni instrucciones eXecute, sólo dispondrá de 256 k de memoria L2 y su consumo será de 62 W.

BAZAR DIGITAL



BELKIN BRIDGE 802.11G

Si quieres disponer de tu conexión a Internet en tu portátil o consola de juegos con total libertad, Belkin propone este punto de acceso Ethernet. Utiliza un sistema Plug & Play que permite una rápida instalación. Su tecnología inalámbrica te permitirá compartir archivos y conexión sin necesidad de cables.

Precio: 79,99 €

INNGENIO 2000

Energy Sistem ha conseguido albergar reproductor y grabador de audio, receptor de radio, lector de libros, álbum fotográfico, plataforma de juegos y unidad de almacenamiento de 512 MB en un espacio muy reducido. Además, este reproductor incorpora pantalla LCD a todo color. La versión de 256 es algo más barata: se queda en 249 euros.

Precio: 329 €

BE@R PAW 1200 CU PLUS



Yukai lanza un versátil escáner con una resolución óptica de 600 x 1.200 dpi (19.200 x 19.200 interpolada). Puede emplearse tanto horizontal como verticalmente y dispone de un panel de cinco teclas para funciones de fax, copia, mensaje de correo, botón de modo y escaneo simple. El lote de venta incluye software para la edición de texto (OCR) e imagen.

Precio: 55,68 €

VIPOWER VP- 6248V

Se trata de una caja externa concebida para albergar un disco duro IDE de 3,5" y ampliar así la capacidad de almacenaje. Su conexión es USB 2.0 y permite una tasa de transferencia de 480 MB/s. También encontrarás en el mercado el modelo VP-6228H, concebido para albergar un reproductor-grabador IDE de CD o DVD (60 euros).



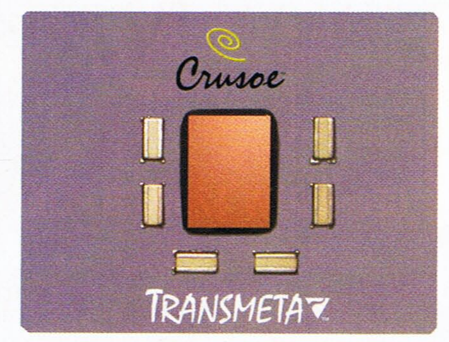
Precio: 54,52 €

LOS OTROS PROCESADORES

¿Hay vida más allá de Intel y AMD?

No sólo de **velocidad punta** viven los buenos procesadores. También **tiene su importancia que consuman poca energía** y permitan un funcionamiento óptimo de dispositivos portátiles. En este terreno en concreto, **los gigantes** Intel y AMD **sí tienen rival**.

Hace ya unos cuantos años que Intel y AMD controlan casi por completo el mercado de procesadores para ordenadores domésticos. En ese tiempo, muy pocas compañías se han atrevido a competir con los dos grandes del sector. Entre las pocas que sí lo han hecho, destaca VIA Technologies, los padres de los procesadores Cyrix. En su momento, incluso Microsoft colaboró en la fabricación de esos potentes procesadores a los que se auguraba un gran futuro, pero Intel y AMD irrumpieron con fuerza a finales de los 90 borrando del mapa a casi toda la competencia.



La combinación software y hardware de la que hace gala el Crusoe le confiere una gran versatilidad.

Ahora, VIA vuelve a la carga con su nueva hornada de unidades de procesamiento, los VIA C3. Se trata de dispositivos compatibles con las instrucciones x86 que utilizan los PC. Su arquitectura es parecida a la de los procesadores de AMD o Intel. Utiliza una memoria caché L1 de 64 KB y también dispone de una caché L2, aunque VIA se ha esforzado en destinarla a sacar el máximo partido a las instrucciones SSE, es decir, a las aplicaciones multimedia.

Más pequeño

La aparición de procesadores de 0,13 micras permite alcanzar velocidades de 1,4 GHz. Además, gracias a distintas tecnologías, este acelerón ha sido posible con un consumo bajo y sin un exceso de calor (basta refrigerarlos con un ventilador diminuto, como el que utilizaban los procesadores Pentium en sus primeras versiones).

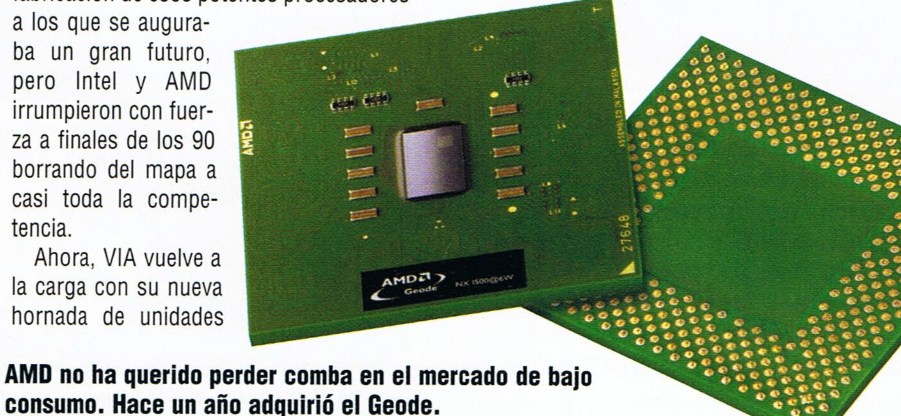
El VIA C3 saca partido a todos estos adelantos, así que, tras la casi extinción de las cintas de K7 y los discos de vinilo por los formatos digitales, tenemos un perfecto procesador para destinarlo a funciones multimedia en el salón de nuestra casa.



El C3 de VIA es una máquina perfecta para el cálculo multimedia.

Además, es totalmente compatible con el ordenador de sobremesa e incluso puedes conectarlo a un PC en red local para que compartan archivos. Y eso no es todo: se trata de equipos actualizables que te permiten acceder a múltiples formatos de audio, vídeo o fotografía digital, basta actualizar el software o alguno de los componentes de hardware.

Si a este procesador le añadimos una placa Micro ATX (cuyas dimensiones son de 244 x 218 mm), tenemos un versátil sistema para sustituir nuestra vieja cadena de música. De hecho, su tamaño ha permitido que muchos fabricantes de cajas para ordenador creen envoltorios para estas placas con diseño y medidas iguales a los de los equipos de alta fidelidad. Sólo faltará el amplificador o el conjunto de altavoces 5.1 para poder ver u oír cualquier archivo multimedia (e incluso navegar por Internet o editar vídeo desde nuestra cámara digital) en el salón de casa.



AMD no ha querido perder comba en el mercado de bajo consumo. Hace un año adquirió el Geode.

Siglo nuevo, procesador nuevo

No entraremos en disquisiciones sobre cuándo empieza y cuándo acaba un siglo. El caso es que, en enero del año 2000,



Microsoft también intentó meterse en el mercado de los procesadores de sobremesa.

Transmeta presentó en sociedad un nuevo procesador llamado Crusoe. La compañía se había fundado cinco años antes de esa presentación y su política hasta entonces había consistido en ir reclutando programadores de talento, entre ellos Linus Torvalds, creador del sistema operativo de código abierto Linux OS.

El Crusoe es un procesador concebido para dispositivos portátiles. Su arquitectura es bastante distinta a la habitual, ya que está dividido en módulos y cada uno de ellos se encarga de realizar cálculos concretos. Con este sistema, Transmeta ha conseguido reducir el número de transistores del procesador.

Además de las tecnologías CISC y RISC de los procesadores habituales, el dispositivo incorpora la arquitectura VLIW (Very Long Instrucction Word), que permite llevar a cabo instrucciones de 128 bits. Para ello, se utiliza una práctica interfaz basada en el software Code Morphing, que separa la información destinada a cada uno de los módulos del Crusoe y la adapta a los 128 bits. Este software permanece almacenado en una ROM (Read Only Memory y asegura una mayor versatilidad al dispositivo. El procesador incorpora un controlador para memoria la memoria RAM y otro para la interfaz PCI, de este modo puede prescindir de controladores externos.

Una de las grandes bazas del Crusoe es su bajo consumo, 1 o 2 W por debajo de los 18 W que puede alcanzar el VIA C3 a 1,2 GHz. La clave de este ahorro energético reside en la tecnología LongRun, que se encarga de analizar en cada momento las necesidades del procesador para ajustar tanto la velocidad de reloj como el voltaje.

El de Transmeta es el procesador actual que mayores velocidades alcanza sin necesidad de forzar su refrigeración. Su modelo de última generación es el Crusoe TM5900, con una velocidad de reloj entre los 800 MHz y 1 GHz. Dispone de dos memorias caché de 128 KB (L1) y 512 KB (L2). Puede llevar a cabo cuatro instrucciones por ciclo de reloj y soporta la tecnología MMX para mejorar los gráficos. También es compatible con la memoria DDR (a 100 o 133 MHz) y su consumo es de entre 6,5 y 9,5 W (incluido el controlador, que es interno).

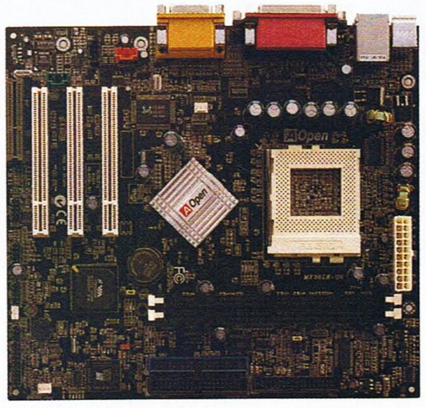
Algunos fabricantes, incluido Sony, se han interesado en este procesador y ya se han anunciado Tablets PC que van a incorporarlo.

Yo quiero uno

AMD se ha fijado en el potencial de estos procesadores de bajo consumo, poca temperatura y reducido espacio. Por ello, adquirió en agosto del año pasado la línea de procesadores Geode, desarrollados por National Semiconductor. El Geode NX 1500@6W y el NX 1750@14W son los mejores exponentes de esta gama. El primero parece el más adecuado para cubrir el espectro de equipos portátiles. Se trata de un dispositivo compatible x86 y ofrece un buen rendimiento sin necesidad de un ventilador. Su memoria caché de primer nivel (L1) es de 128 KB y su consumo es notablemente inferior al Geode NX 1750@14W. Este último ha sido concebido para aquellos dispositivos en los que sea necesaria una capacidad de cálculo notablemente superior, dado que alcanza los 1,4 GHz frente al 1 GHZ del NX 1500@6W.

La EVE de VIA podría ser el PC portátil con fines lúdicos reducido a la mínima expresión.

En fin, que sí hay compañías capaces de competir con los líderes del mercado mundial, aunque sea en la algo menos comprometida liga de los procesadores de bajo consumo. En este sector, los fabricantes pueden sacrificar el consumo y dar así más autonomía a los dispositivos portátiles. El ruido es otro factor a tener en cuenta. Tener un ordenador en el salón de casa es molesto si tenemos que soportar, además del ruido de los lectores ópticos y del disco duro, el ventilador de la CPU y de la fuente de alimentación. Con estas soluciones y la digitalización del vídeo, la música y la fotografía, el futuro de estos procesadores es muy amplio.



El formato de placa base Mini ATX permite obtener un PC compatible en muy poco espacio.

El VIA C3 precisa de un ventilador de reducidas dimensiones y silencioso.

CREATIVE RADEON 9800 XT

El último eslabón

Creative sigue erre que erre, sacando al mercado más y mejores tarjetas y **exprimiendo al máximo** las notables prestaciones de **los nuevos procesadores de ATI. La Radeon 9800 XT es la última bestia parda** de Creative antes del salto a la nueva generación.

La evolución de las tarjetas gráficas sigue su camino imparable. Los continuos saltos de gama que está provocando la feroz competencia entre ATI y nVidia ya se han cobrado alguna que otra víctima: fabricantes como Terratec o Hercules han anunciado que se retiran, de momento, de este sector de mercado ante los escasos márgenes de negocio que les permiten los dos grandes fabricantes de procesadores.

Pese a todo, Creative sigue al pie del cañón. Aunque empezó con tarjetas de gama alta como las RIVA TnT, equipadas con procesadores de nVidia, viene apostando por ATI en sus últimos productos, lo que viene a demostrar que la compañía canadiense es la que tiene ahora la iniciativa a nivel tecnológico.

La tarjeta Radeon 9800 XT es la mejor de las equipadas con el procesador R360, lo que la convirtió en la reina de las tarjetas gráficas hasta la aparición del R420. Sin embargo, no se trata de una tarjeta espectacular. La frecuencia tanto del procesador como de la memoria DDR se ha actualizado en torno a un 10% respecto a la Radeon 9800 Pro, con lo que pasa de una velocidad de 380 MHz a unos no mucho mejores 412 MHz.

Al menos, puede presumir de haber roto la barrera de los 400 MHz, un techo tecnológico cuya caída estaba más que cantada desde que se empezaron a fabricar procesadores con tecnología de 0,15 micras.

Imparable progreso

La aparición del nuevo procesador, fabricado con tecnología de 0,13 micras, demostró a las claras que había llegado el momento de dar paso a una nueva generación. La velocidad de la memoria DDR se ha elevado hasta los 365 MHz (730 MHz reales). Creative ha apostado por dotarla con 256 MB de memoria, una buena apuesta de futuro, aunque es de esperar que el elevado coste de estas tarjetas se vea reducido con la aparición de las X800XT.

Las tecnologías que soporta la nueva tarjeta son las mismas que su predecesora, aunque se han actualizado las versiones de Smartshader o Smoothvision a 2.1 para aprovechar mejor las posibilidades que ofrece la API de Microsoft DirectX 9. En el caso del Smoothvision, la versión 2.1 incorpora un controlador para optimizar el uso de la memoria y mejorar el renderizado cuando las opciones de anti-aliasing estén activadas. En el caso del Smartshader, se han optimizado los efectos complejos introduciendo criterios para distinguir entre los píxeles que deben ser procesados varias veces y los que no.

La principal novedad de esta tarjeta es la inclusión de un diodo para controlar su temperatura. Esto ha facilitado la inclusión de la opción Overdrive, que mejora el rendimiento haciendo uso de overclocking controlado en los juegos o las aplicaciones gráficas.

Parece evidente que las tarjetas Radeon 9800 se acercan a su techo con este nuevo modelo. Su precio es elevado, aunque hay que tener en cuenta que va equipada con 256 MB de memoria DDR. En el caso de Creative, además de los cables, el fabricante sólo incluye el CD con los controladores y el vale para adquirir *Half-Life 2* cuando este título esté disponible. Sin duda, el precio es razonable, y más si tenemos en cuenta la aparición de las nuevas tarjetas X800, cuyo precio oscila en torno a los 600 euros. En cualquier caso, hay algo que está muy claro: Creative va a renovar sus tarjetas en breve, pero de momento ésta es la mejor de su catálogo.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador R360 a 412 MHz, 128 MB de RAM DDR a 365 MHz y 256 bits, conectores VGA, DVI y S-VHS, DirectX 9.
PRECIO: 479,90 €

8,5

CH FLIGHT SIM YOKE USB

Si te gusta la aviación civil, este periférico será uno de tus mejores aliados a la hora de pilotar aviones y avionetas. Se trata de un mando parecido a los que usan los aviones. Con él, se puede controlar el viraje y el cabeceo. Sus ejes cuentan con un amplio recorrido, lo que permite combinar el movimiento de uno y otro con bastante facilidad y otorga al conjunto una gran precisión. Una rueda de ajuste te permite calibrar la palanca en tiempo real y ajustarla a cada avión.

Además de los dos ejes principales, el dispositivo cuenta con tres adicionales, a modo de palanca, que vienen a ser una reproducción de la consola del mando. Puedes asignarles distintas funciones e incluso hacer que cada una de las palancas corresponda a un motor distinto. Las empuñadoras incluyen 12 botones y un sombrero de dirección de ocho posiciones. Su disposición es lógica y de fácil acceso. Es posible configurar las funciones de flaps o del timón del avión cuando no se utilizan pedales.

Sólo cuatro de los botones se encuentran en la base del dispositivo. En general, es posible controlar la mayoría de funciones desde el propio mando, lo que facilita maniobras complejas como los aterrizajes.

A pesar de su buen comportamiento en simuladores de aviación civil, este dispositivo no parece del todo adecuado para pilotar aviones de combate. Puedes usarlo, pero resulta bastante menos natural en esas situaciones que un joystick, con el que se puede perseguir al enemigo o esquivar misiles de manera intuitiva y cómoda.

La sujeción es el punto más negativo del mando. Carece de ventosas y se sujeta con unas tuercas al borde de la mesa. Si ésta no es totalmente recta y plana, es posible que no consigas fijarlo de manera correcta. Aparte de este detalle, si eres aficionado a los *Flight Simulator, X-Plane* o *Flight Unlimited*, este periférico puede convertirse en tu perfecto asistente de vuelo.



FABRICANTE: CH Products
DISTRIBUIDOR: Proein
CARACTERÍSTICAS: USB, cinco ejes, 12 botones, control de dirección de ocho posiciones.
PRECIO: 174,26 €

9

PRO PEDALS USB

Si en los juegos de carreras haces uso de pedales, ¿por qué no en los simuladores de vuelo? CH Products ofrece pedales adaptados a este tipo de juegos. El dispositivo incluye el tradicional movimiento de aceleración y freno y otro que compensa de forma automática los pedales: cuando uno avanza, el otro retrocede. En los simuladores de vuelo, esto sirve para controlar el timón o el rotor (según se trate de un avión o un helicóptero).

Acostumbrarse al movimiento combinado de los tres ejes te resultará algo difícil al principio, pero cuando lo domines tendrás un control cómodo y práctico del timón y los frenos aéreos de cada una de las alas. Para facilitar las cosas, el pedal dispone de un amplio reborde inferior que permite apoyar todo el pie sobre él.

El periférico es sólido y cuenta con retenes en la base para impedir deslizamientos fatales. CH ha añadido un cable largo para que puedas situar los pedales donde no estorben. Combinados con dispositivos como un joystick normal o el Sim Yoke, se consigue un control total del aparato y una fácil ejecución de maniobras complejas. En concreto, nos ha llamado la atención la comodidad con que permite realizar la aproximación a la pista de aterrizaje o la corrección de las desviaciones del rumbo.

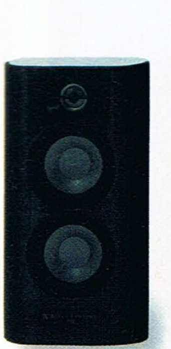
El dispositivo es USB, con lo que basta con conectarlo para empezar a jugar casi de inmediato. Su principal inconveniente (siempre hay uno) es el alto precio, por lo que es probable que los pilotos ocasionales lo descarten por completo y se conformen con un joystick.

8,5

FABRICANTE: CH Products
DISTRIBUIDOR: Proein
CARACTERÍSTICAS: USB, tres ejes, cable largo.
PRECIO: 162,24 €

ALTEC LANSING MX5021

Altec Lansing es sinónimo de altavoces de calidad contrastada. Lo último de esta compañía en lo que a sistemas 2.1 se refiere es el MX5021, un conjunto que incorpora vías adicionales en los satélites para mejorar la reproducción de audio. En concreto, se han dispuesto tres, dos de medios y uno para los agudos. El subwoofer está construido en madera para darle mayor presencia.





FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 25 W, subwoofer de 50 W, frecuencias de 30 Hz a 22 KHz, mando de sobremesa, toma de auriculares, certificación THX.
PRECIO: 199 €

9,5

El conjunto viene equipado con un mando de sobremesa que permite encenderlo y apagarlo, controlar el volumen y ajustar el nivel de agudos y bajos. También incorpora una toma de auriculares y una entrada auxiliar que permite conectar dispositivos analógicos externos, como un reproductor de mp3. El dispositivo viene acompañado de un mando a distancia que permite controlar el equipo, lo que le confiere mayor versatilidad a la hora de emplearlo fuera del ordenador.

En cuanto a sonido, nada que objetar, no por casualidad estos altavoces han obtenido el certificado de calidad THX. Los bajos suenan atronadores y los diálogos se oyen con total claridad. Tampoco hay nada que reprocharle a las convincentes vibraciones que acompañan a los efectos especiales a la hora de reproducir películas o juegos. Se perciben con nitidez, aunque tal vez se prolongan más de la cuenta con niveles de bajo muy altos. En situaciones de explosiones múltiples y consecutivas, el sonido puede llegar a saturarse, así que es mejor realizar un ajuste previo y no abusar de los bajos. No lo dudes, si no permites que los bajos se desboquen, la calidad de estos altavoces y su atractivo diseño van a satisfacer tus expectativas más optimistas. De lo mejor que hemos probado en los últimos meses.

RIMAX WIRELESS SPEAKERS

Un conjunto inalámbrico que permite ahorrarse cables y demás apéndices engorrosos. Para hacer uso de ellos, basta con tener un enchufe cerca o 16 pilas, así podrás escuchar música en cualquier rincón del hogar (bueno, siempre que la distancia entre el receptor y los altavoces sea inferior a 50 metros). Cada altavoz dispone de su propio control de volumen, botón de encendido y el denominado DBB para aumentar la presencia de los bajos. Todos ellos se encuentran en la parte superior de los altavoces, lo que facilita el acceso. En la parte posterior se encuentran dos conmutadores. Uno permite seleccionar el canal, derecho o izquierdo, que va a reproducir cada altavoz, mientras que el otro está destinado a seleccionar el canal con el que el altavoz se sintoniza con el emisor.

Este último es de reducidas dimensiones. En la parte posterior dispone de dos entradas de audio analógico (RCA y mini-jack), así como un selector de canales para garantizar una emisión y una recepción sin interferencias. Mientras que los altavoces pueden funcionar con pilas, el transmisor exige el uso de un transformador. El lote de venta incluye tres transformadores, dos de ellos de 12 voltios para los altavoces y uno de nueve para el emisor.

Se trata de una buena solución si no puedes vivir sin escuchar música en cada rincón de casa o quieres disponer de altavoces traseros sin estar tropezando con sus cables cada dos por tres.



FABRICANTE: Rimax
DISTRIBUIDOR: Grupo CDW
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 60 W, frecuencias de 80 Hz a 12 KHz, transmisor inalámbrico FM.
PRECIO: 59 €

7

SOYNTEC CHALLENGER JT-250

Uno de los contados joysticks inalámbricos que encontrarás en el mercado. Dispone del habitual gatillo y siete botones programables. Tres de ellos se encuentran en la parte superior de la empuñadura, junto al sombrero de ocho direcciones, dos reposan en una especie de repisa que queda al alcance del pulgar y los dos restantes están ubicados en la base, junto a la rueda del acelerador.

Las ventajas de un joystick inalámbrico son evidentes, pero hay que tener en cuenta que carece de force feedback. Todo se andará, pero la inclusión de este efecto exigiría, hoy por hoy, un esfuerzo adicional a las pilas, con lo que te verías obligado a sustituirlas con mucha frecuencia.

La instalación del dispositivo es muy simple: basta con conectar el receptor al puerto USB para que éste lo reconozca. Una vez instalado, puedes pasar por el panel de control para asegurarte de que todo funciona de forma correcta.

El joystick no precisa de calibrado previo, ya que éste se realiza automáticamente. Para evitar interferencias con otros dispositivos que utilicen la radiofrecuencia de 27 MHz, encontrarás un selector en la base del joystick que permite cambiar de canal. El movimiento de la palanca es suave, aunque su recorrido es algo corto, lo que resta precisión a los tres ejes en maniobras complicadas como las de aterrizaje.

El Challenger JT-250 de Soyntec es una opción razonable, pero encontrarás dispositivos algo mejores, como el Logitech Freedom 2.4 Cordless (85 euros), más preciso, con un par de botones extra y... el doble de caro.



8

FABRICANTE: Soyntec
DISTRIBUIDOR: Informaster International Business
CARACTERÍSTICAS: USB, tres ejes, ocho botones, botón direccional, radiofrecuencia 27 MHz, selector de canal.
PRECIO: 42,40 €

TERRATEC AUREON 7.1 FIREWIRE

Las tarjetas de sonido externas han ganado en popularidad gracias sobre todo a los ordenadores portátiles, para los que suponen un práctico complemento. Terratec acaba de comercializar esta completa solución externa 7.1 que utiliza el puerto FireWire para conectarse al ordenador.

El diseño del conjunto es muy atractivo, tanto por la vistosa iluminación anaranjada de los tres mandos frontales como por los indicadores luminosos de colores que indican cada una de las funciones. Uno de los mandos corresponde al volumen de los auriculares, lo que permite escuchar a la vez auriculares y altavoces y ajustar su volumen de manera independiente. El mando central corresponde al volumen general del sistema, mientras que el tercero se encarga del control de volumen del micrófono, que también se puede conectar en el frontal. Incluye control de picos y permite la grabación de voz en niveles de calidad profesionales.

Todas las conexiones se encuentran en la parte posterior. Dispone de entradas analógicas y digitales, incluida una toma para tocadiscos y un conector FireWire para conectar dispositivos adicionales. En un principio, el dispositivo se alimenta a través del propio bus FireWire. No obstante, es posible conectar un transformador para evitar caídas de tensión cuando existen demasiados dispositivos conectados. Junto a ellas se encuentran las salidas a los altavoces, perfectamente identificadas para conectar altavoces estéreo, 4.1, 5.1 o los 7.1, los diferentes formatos en los que la tarjeta externa puede decodificar la fuente de audio. También incorpora un completo mando a distancia tanto para el dispositivo como para su panel de control.

La tarjeta consigue una buena separación de canales y su diseño es muy atractivo. Además, incorpora una funda para que puedas transportarla fácilmente. Vamos, que se trata de un producto idóneo si dispones de FireWire. En caso contrario, la inversión adicional que exige le resta atractivo.



FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: FireWire, decodificación hasta 7.1, 24 bits/192 KHz, entradas analógicas de línea, tocadiscos y micrófono, entrada y salida digital, mando a distancia.
PRECIO: 249 €

8,5







VIEWSONIC VG910b

Viewsonic ha ampliado su gama de monitores TFT de 19" con esta pequeña joya. Utiliza una pantalla TFT Active Matrix que alcanza una resolución de 1.280 x 1.024, está hecha de plástico negro e incorpora altavoces en la parte inferior de la pantalla. En la parte central, se encuentran ocho botones, tres de ellos destinados al control del volumen y de los altavoces. Los otros cuatro sirven para controlar el menú OSD para la configuración del monitor y el último es el de paro y marcha. El OSD es el que utiliza habitualmente Viewsonic. Permite el acceso instantáneo a las opciones de ajuste automático o de brillo y contraste. El resto de operaciones se deben llevar a cabo navegando por las distintas opciones del OSD.

El brillo del monitor es notable y hace que los colores resulten muy vivos. Su contraste es de 600:1 y su ángulo de visión, tanto horizontal como vertical, de 170º. La calidad de la imagen es muy buena, aunque el monitor tiene una velocidad de respuesta poco adecuada (25 ms), lo que puede crear efectos visuales indeseados en juegos en los que la velocidad es primordial.

Si quieres un monitor grande y estás dispuesto a pagar por él, puedes tener en cuenta esta opción. Su resolución es la misma que alcanzan los monitores de 17", pero nunca está de más disponer de un par de pulgadas adicionales para que tus juegos se vean un poco mejor.

FABRICANTE: Viewsonic
DISTRIBUIDOR: Viewsonic
CARACTERÍSTICAS: 19", resolución 1.280 x 1.024, contraste 600:1, brillo de 250 cd/m², conector VGA y DVI, altavoces integrados.
PRECIO: 788 €

8,5

SOYNTEC WEBOARD PRO 300 SILVER

Si buscas un teclado inalámbrico económico y eficiente, Soyntec te ofrece este útil combo de teclado y ratón. El teclado, además de las 109 teclas habituales, cuenta con una ristra adicional de 19 botones destinados tanto a la navegación web como a controlar diferentes opciones multimedia. Puedes subir y bajar el volumen, acceder al correo electrónico o al explorador de Internet o suspender el equipo con sólo apretar el botón. Las teclas son suaves al tacto y disponen de serigrafías muy visibles, a prueba de los inevitables reflejos que producen los teclados negros. Un reposamuñecas permite un uso más cómodo. El receptor utiliza radiofrecuencia, que cubre un radio de 1,5 metros con total efectividad y utiliza ambos puertos PS/2. El ratón utiliza tecnología óptica. Dispone de tres botones y rueda de desplazamiento, es apto para zurdos y resulta muy cómodo. Vamos, que cada vez quedan menos excusas para no librarse de los cables del escritorio. Si quieres ganar espacio y comodidad por buen un precio, ten en cuenta esta opción.



FABRICANTE: Soyntec
DISTRIBUIDOR: Fabricantes de informática
CARACTERÍSTICAS: PS/2, radiofrecuencia 27 MHz, 19 teclas adicionales multimedia, ratón óptico 800 dpi.
PRECIO: 28,90 €

7,5

OFFICE EVOLUTION 3000 WIRELESS OPTICAL

Gran idea: un ratón con baterías recargables y cuyo receptor permite la recarga. Ésta se lleva a cabo mediante un transformador situado en la base. El periférico dispone de un indicador que se ilumina cuando la batería está en mínimos o cuando se está recargando en la base. Puede aguantar una jornada laboral completa sin problemas de recarga y el botón que incorpora en la parte superior de la rueda permite una cómoda gestión de los programas Office.

En el lateral, incorpora dos botones adicionales de función configurable con el software incluido en el lote de venta. La resolución del ratón es de 800 dpi y su forma, muy ergonómica, permite un uso prolon-gado. Para mejorar el agarre, algunas partes del ratón se han recubierto con plástico blando. Se trata de un periférico ideal para trabajar y bastante adecuado para juegos, incluidos los de acción.



FABRICANTE: Energy System
DISTRIBUIDOR: Fabricantes de informática
CARACTERÍSTICAS: PS/2 o USB, cinco botones, rueda de desplazamiento, resolución 800 dpi, baterías recargables.
PRECIO: 37,90 €

7

MANIPULAR EL PC (V)

La tarjeta de red

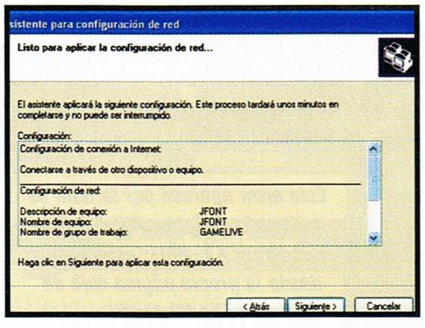
Si has decidido montar tu propia red local, mejor será **que tengas claros** unos cuantos conceptos básicos, no sea **que** salgas trasquilado de la operación. **Nosotros ponemos esta guía de instalación**, las pizzas y la bebida corren a tu cargo.

1 Si no tienes una tarjeta Ethernet, cómprate una PCI. Para instalarla, basta con desconectar el ordenador de la red eléctrica, abrirlo, insertar la tarjeta en una ranura PCI libre y poner el equipo en marcha. Windows la detectará automáticamente e instalará los controladores, aunque también puedes instalarlos manualmente (los encontrarás en el disquete o CD que te facilita el fabricante). Una vez instalada, comprueba que no existan conflictos con otros componentes desde el **Administrador de dispositivos** (**Mi PC**, clic con el botón derecho del ratón, **Propiedades**, **Hardware**).

2 Si quieres conectar dos ordenadores, lo primero que debes tener en cuenta es el cable que vas a emplear. En la actualidad, suelen utilizarse conectores RJ-45. Cuando se conectan tan sólo dos ordenadores, no es necesario un hub (concentrador), pero debe utilizarse lo que se denomina un cable cruzado. Puedes hacerlo tú mismo, pero te recomendamos que lo compres ya hecho (si tienes que comprar dos tarjetas de red local, encontrarás lotes de venta que incluyen el cable)

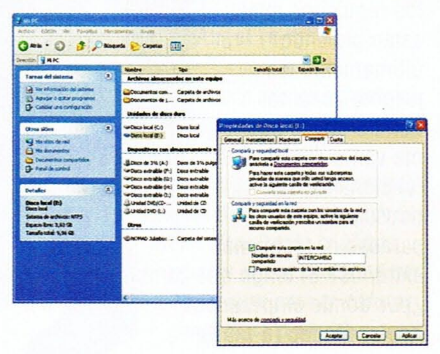
CONFIGURACIÓN EN WINDOWS XP

3 La configuración es bastante sencilla en este sistema operativo, ya que incluye un práctico asistente que permite hacerlo siguiendo muy pocos pasos. Abre **Mis sitios de red** en el menú inicio o en el panel de control. En el lateral, encontrarás la opción **Configurar una red doméstica o para oficina pequeña**. Selecciónala y sigue las instrucciones. Ten en cuenta si el ordenador tiene conexión a Internet y deseas compartirla con los otros equipos de la red local. A continuación,



define el nombre del equipo y la descripción. Lo más práctico es introducir el mismo texto en mayúsculas en los dos campos. El siguiente paso es bautizar el grupo de trabajo con un nombre siempre en mayúsculas y que sea el mismo en todos los ordenadores de la red. Cuando acabes, aparecerá una ventana de confirmación. Sigue los mismos pasos en el segundo ordenador y conéctalos. Reinicia las máquinas.

4 Ahora vuelve a **Mis sitios de red** y selecciona la opción **Ver equipos del grupo de trabajo**. En la lista deberían aparecer los dos ordenadores con el nombre que les hayas asignado para que se identifiquen en la red local. Si sólo sale uno, repasa el nombre de los equipos y el grupo de trabajo. La tarjeta de red incorpora dos indicadores luminosos, uno verde y otro amarillo. El primero debe estar encendido constantemente cuando estás conectado a la red y el segundo parpadea cuando se está produciendo transmisión de datos. Cuando todo esté en orden, deberás compartir una carpeta o una unidad de disco

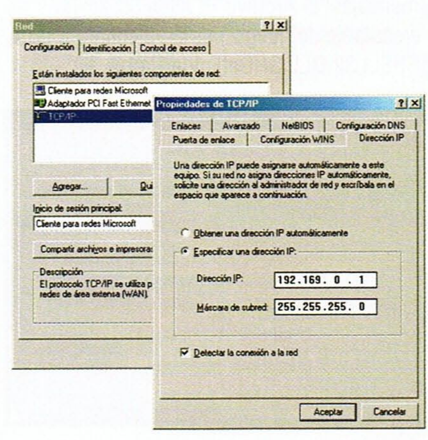


para poder intercambiar archivos. Para ello, selecciona la carpeta o unidad de disco, haz clic en el botón izquierdo del ratón, ve a **Propiedades** y selecciona la pestaña **Compartir**.

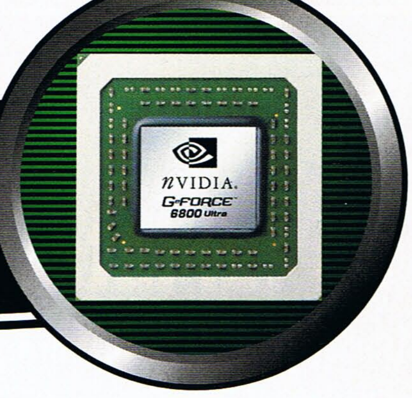
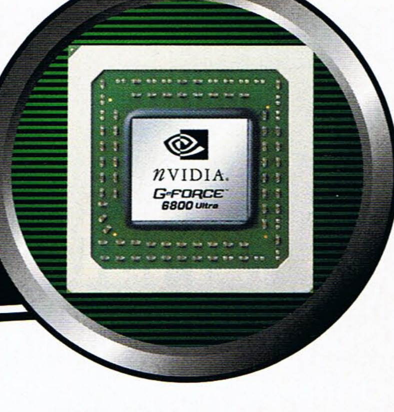
CONFIGURACIÓN EN WINDOWS ME Y ANTERIORES

3 Si tu sistema operativo es Windows Me o anteriores, deberás configurar la red manualmente. Abre la opción **Red** en el **Panel de control**. En la pestaña de configuración, selecciona **Agregar,** después **Protocolo** y por último **TCP/IP**. Ahora tendrás la tarjeta de red y el protocolo en la ventana inicial. Repite la operación, pero esta vez instala también el **Servicio cliente para redes Microsoft**. Una vez instalados los tres componentes, selecciona la tarjeta de red y activa la opción **Compartir archivos e impresoras**. Ten en cuenta que, si dispones de un módem, éste también aparecerá en la lista con su propia IP. No modifiques los valores o dejarás de tener conexión a Internet. Tampoco compartas archivos e impresoras con el módem seleccionado u otros usuarios de Internet podrán tener acceso a las carpetas compartidas.

4 Si no funciona, debes especificar una dirección IP al equipo. Selecciona el procolo **TCP/IP** y dale a **Propiedades**. En la ventana **Dirección IP,** selecciona **Especificar una dirección IP**. Teclea como dirección IP **192.168.0.1** y como máscara de subred **255.255.255.0**. En el segundo ordenador, cambia la dirección IP (por ejemplo, **192.168.0.2**) y mantén la misma máscara de subred. Comprueba que el grupo de trabajo sea el correcto en la pestaña **Identificación**. Si a pesar de todo no funciona, repasa las conexiones y asegúrate de que la tarjeta de red local esté perfectamente instalada.



SOLUCIONES A LA CARTA

Es increíble la de problemas ominosos y siniestros **que pueden afectar a una máquina.** Resolver la mayoría de ellos **es cuestión de práctica,** y el pecero veterano se gana las medallas lidiando con instalaciones de BIOS o placas base que no se dejan actualizar.



Hora de comprar

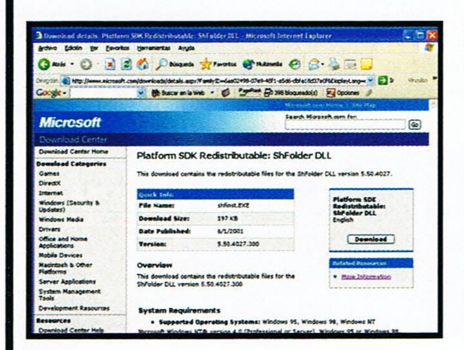
Tengo un Pentium III a 800 MHz, una tarjeta grafica de 32 MB y 64 MB de memoria RAM. Me gustaría saber cómo puedo renovar mi equipo sin gastarme demasiado dinero.
Álex Ferri. Barcelona



Espera a las rebajas, porque tu equipo ha quedado un tanto desfasado y te resultará más práctico y barato comprar uno nuevo que renovar sus componentes. Estar a la última te costaría un ojo de la cara, así que busca alguna oferta de equipo que se ajuste a tus necesidades. Para jugar en condiciones a juegos recientes, necesitas un Pentium a 3 GHz y una tarjeta gráfica actual. Para ahorrarte algo de dinero, puedes aprovechar los componentes de tu máquina a los que aún pueda sacarse partido, ya sea discos duros, grabadoras, la tarjeta de sonido o el lector de CD.

No lo encuentro

Acabo de comprarme *Urban Freestyle Soccer*. Al acabar la instalación y pinchar sobre el ejecutable, me aparece el siguiente mensaje: "El Archivo PLAYUFS.EXE (el ejecutable del juego) está vinculado a un SHELL32.DLL:SHGetFolderPathA de exportación que no existe". A continuación, aparece otro mensaje en el que se me indica la ruta del ejecutable y me informa de lo siguiente: "Uno de los dispositivos vinculados al sistema no funciona". Es el primer juego que me da problemas, ya que todos los demás me han funcionado correctamente. ¿Sabéis cómo puedo resolverlo?
Alejandro Avión (e-mail)



Este error aparece por la falta de la librería ShFolder.dll. Puedes descargar e instalar este archivo desde la propia página web de descargas de Microsoft (www.microsoft.com/downloads) y tecleando ShFolder en el buscador Keywords. Después, sólo tienes que bajar el archivo y actualizar el sistema operativo con él. Se trata de un autoejecutable ShFolder.Exe, aunque para llegar a él deberás descomprimir un par de archivos zip. La mejor fórmula consiste en emplear la opción Extraer en del menú contextual (selecciona el archivo y haz clic con el botón derecho del ratón) y realizar la misma operación con los dos ejecutables hasta que localices el dichoso ShFolder.Exe.



Echar las cartas

Tengo un AMD Athlon a 1,5 GHz, 512 MB de memoria RAM y una tarjeta gráfica nVidia GeForce 4 MX 440. Utilizo el ordenador para jugar. En vista de los requisitos que están pidiendo últimamente los juegos, ¿cuánto tiempo creéis que me van a seguir funcionando las novedades sin paradas ni problemas extraños? Si tengo que cambiar algo, ¿por dónde empezarías?
Xavier Moneo (e-mail)

A nosotros lo que mejor se nos da es pronosticar el pasado, pero vamos a arriesgarnos: a tu equipo le queda más o menos un año de vida útil. Eso suponiendo que no le pidas peras al olmo y te conformes con no verlo todo a resoluciones demasiado altas. Lo más sensato es que sigas jugando mientras puedas. No sabemos la placa base de que dispones ni si es posible actualizar el procesador o cambiar la memoria por una de mayor velocidad sin tener que cambiar de placa. La tarjeta gráfica vas a tener que cambiarla dentro de muy poco, así que te recomendamos que empieces a ahorrar cuanto antes.



A todo píxel

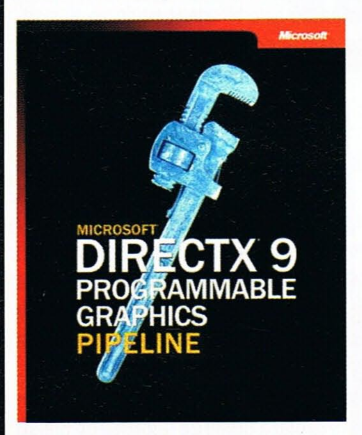
Tengo un AMD a 1332 MHz (Authentic AMD Thunderbird), 256 MB de memoria RAM y una tarjeta grafica nVidia RIVA TNT 2 con 32 MB. Quisiera saber por qué cuando juego a *Need for Speed: Underground* en el menú del juego se ven cuadraditos. No sé si poner algo más de memoria RAM o cambiar la tarjeta gráfica. ¿Tiene solución o habría que cambiar la tarjeta?
Marius Radu (e-mail)

Aunque la tarjeta de la que dispones tiene 32 MB de memoria, es posible que no pueda ejecutar ciertos efectos gráficos o resoluciones. Actualiza los controladores. Encontrarás los genéricos de nVidia en su página web (http://es.nvidia.com). Los Forceware 56.72 son para Windows XP y 2000 y los Forceware 56.64 para Windows Millenium y anteriores. Una vez instalados éstos, intenta ejecutar el juego. Si no te funciona, cambia la resolución del monitor a 800 x 600 antes de empezar la partida. Ésta es la resolución de la interfaz del juego y debería verse correctamente. Si sigue sin funcionar, tus temores se confirman: tendrás que cambiar la tarjeta gráfica.



Cosas del DirectX

Seguro que es una bobada lo que os voy a preguntar, pero es que fastidiar cualquier cosa de algo tan complicado como un PC me da pánico. Allá va: Tengo un PC Pentium IV a 1,5 GHz, 256 MB de memoria RAM y una tarjeta grafica GeForce 4 MX440 de 128 MB. El sistema operativo es Windows XP. No sé si es aconsejable instalar el DirectX 9 dadas las características del ordenador, ni si puede afectar en algo que la tarjeta grafica sea AGP 8x y mi placa base de 4x (respecto al DirectX 9). ¿Me animo a instalarlo? ¿No me dará ningún problema? Me da rabia no poder probar las demos de los juegos más recientes, pero mi padre me mata si algo no va bien después de haberlo tocado yo.
Alicia Palacín (e-mail)



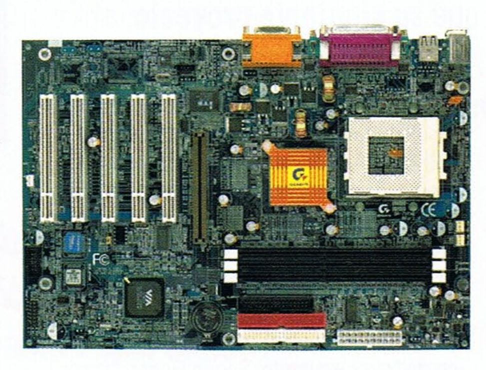
Instalar DirectX 9 no tiene por qué estropear un ordenador. Las aplicaciones de escritorio, o sea, las que sirven para trabajar, funcionarán perfectamente. Lo que sí puede ocurrir es que alguna aplicación 3D (por ejemplo, un juego anticuado) que utilice versiones anteriores a DirectX 8 deje de funcionar. Ése es el precio que debes pagar por actualizar el equipo. También es aconsejable actualizar los controladores de la tarjeta gráfica a versiones recientes, ya que éstas están más optimizadas para utilizar DirectX 9 y ofrecen menos problemas de compatibilidad.



A correr

Os escribo para que me ayudéis a resolver un pequeño problema. Mi placa base es una Gigabyte GA-7VTXE con la BIOS actualizada a la penúltima versión (F8), pues la última estaba defectuosa. Mi pregunta es si podría ponerle un micro AMD K7 XP 2600+. Si podéis, decidme hasta dónde puedo seguir actualizándola.
José Carlos González (e-mail)

Creemos que la actualización que permite esta placa base es hasta un Athlon XP 2100+, no sabemos si la actualización de BIOS puede hacerla compatible con procesadores más veloces. Busca el archivo de texto (Readme.txt) que encontrarás en la carpeta en la que está comprimida la BIOS. Allí debería indicar cuál es el procesador máximo que soporta la placa después de la actualización. No obstante, es preferible que este cambio lo lleve a cabo un servicio técnico, ya que se trata de un proceso delicado.

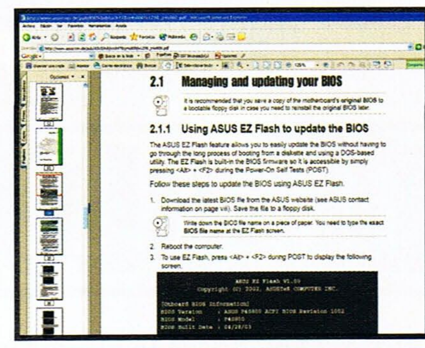


Dolor de cabeza

Os escribo para comentaros que no puedo jugar a la demo de *Painkiller* que regaláis en el número de mayo. En realidad, hace muchos meses que mi equipo me da mensajes de error cada vez que intento jugar a alguna de vuestras demos o juegos. No le había dado importancia hasta ahora porque no compro vuestra revista por los CD, pero esta vez he decidido ponerlo en vuestro conocimiento por si me podéis ayudar.

El error que me ha dado esta vez es: "Error: could not initialize DirectX9 Renderer". Ya tenía instalado el DirectX 9, pero lo he instalado de nuevo con el archivo de vuestro CD 2. El error persiste. Mi ordenador tiene dos años, es un AMD 1400 y tiene una GeForce 2 MX400 con 64 MB y 256 de RAM. Juegos como *Wolfenstein* me van sin problema alguno.
Miguel Ángel (e-mail)

¿Cuánto hace que no actualizas los controladores de la tarjeta gráfica? Seguramente el problema es que estás usando DirectX 9 con un controlador viejo. Descárgate la última versión de los controladores Forceware para tu sistema operativo y probablemente se solucione el problema. No obstante, la demo de Painkiller requiere un procesador de 1,5 GHz y 384 MB de memoria RAM.



Sin BIOS

Tengo un problema con la BIOS de mi placa base ASUS P4S800. Lo que ocurre es que se me ha desconfigurado totalmente y no consigo instalarla de nuevo, ya que sólo acepta el CD-ROM de ASUS y éste necesita la actualización. Después de descargarla, tampoco la actualiza. En los manuales no hay ningún apartado sobre la instalación de la BIOS. Si me podéis ayudar, os lo agradecería.
Anónimo (e-mail)

La fórmula habitual para reinstalar la BIOS o actualizarla consiste en crear un disquete de arranque que incluya la utilidad del fabricante para instalar la BIOS y el archivo que contiene la actualización. Una vez se tiene este disco, sólo debes ordenar a la máquina que arranque desde la disquetera. Hecho esto, teclea el ejecutable de la utilidad para que la actualización se lleve a cabo.
Muchos equipos en la actualidad carecen de disquetera, así que los fabricantes han buscado fórmulas para poder actualizar la BIOS desde el mismo CD. Normalmente, incorporan una utilidad para recuperar la BIOS que se ejecuta utilizando una combinación de teclas durante el proceso de arranque de la máquina. Léete con atención el capítulo segundo del manual que acompaña a tu placa base (si lo has perdido, puedes descargarlo de Internet), ya que el fabricante explica en él los tres procedimientos que permiten recuperar o actualizar la BIOS.





DIABLO

Blizzard había rozado el cielo y vendido lo inimaginable **con *Warcraft II*.** Por ello, sorprendió que **su siguiente proyecto**, el primero de una nueva franquicia, vendiese todavía más. Y eso que **apostaba por el rol**, un género más bien minoritario.

Bill Roper, máximo responsable del proyecto, y los suyos lo tuvieron claro desde el principio: "Con *Diablo*, quisimos redefinir el género de los juegos de rol, aunque conservando elementos tradicionales como el desarrollo del personaje. Sobre todo, queríamos sustituir los clásicos combates por turnos por otros mucho más dinámicos en tiempo real". Se trataba de que el juego gustase incluso los que nunca se habían acercado al género del rol y ni siquiera pensaban hacerlo.

Diablo contaba la clásica historia del bien enfrentado al mal infinito. Tristram, otrora ciudad apacible, luminosa y próspera, era tomada por el pérfido Diablo y sus hordas de engendros demoníacos. Por alguna extraña razón, El Señor de las Tinieblas había logrado escapar de la que había sido su cárcel durante siglos (la iglesia del pueblo) para imponer su reinado de terror y muerte. Según Roper, "la confrontación con fuerzas demoníacas ha jugado un papel importante en la mitología durante miles de años. Nos pareció que éste sería un buen contexto en el que crear un juego".

La perspectiva isométrica no impedía ver al personaje en todo momento.

Al diablo con el diablo

Una vez iniciada la partida, *Diablo* brindaba la posibilidad de escoger entre tres personajes: un mago, un guerrero y una arquera. Aunque las tres clases compartían habilidades comunes, disponían también de movimientos singulares y sus propios puntos fuertes y débiles, con lo que esta primera elección ya resultaba importante.

Uno de los principales alicientes de *Diablo* era el progreso y desarrollo de estas habilidades. A medida que te adentrabas en el subsuelo, te hacías con un número creciente de puntos de experiencia con los que potenciar cada uno de los ocho atributos de tu personaje. Una vez asignados los puntos, no había vuelta atrás, con lo que se hacía necesario ser muy cuidadoso y tener claro desde el principio qué estrategia de combate pensabas utilizar a lo largo de la aventura: combate cuerpo a cuerpo o a larga distancia.

Todo en *Diablo* se podía controlar a golpe de ratón mediante un práctico sistema de apuntar y hacer clic. La excelente interfaz se dominaba en apenas unos minutos y permitía modificar con facilidad las características del jugador y el contenido de su mochila. Los combates y el desplaza-



DATOS

GÉNERO:	Rol/acción
DESARROLLADOR:	Blizzard Entertainment
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1996

QUÉ APORTÓ

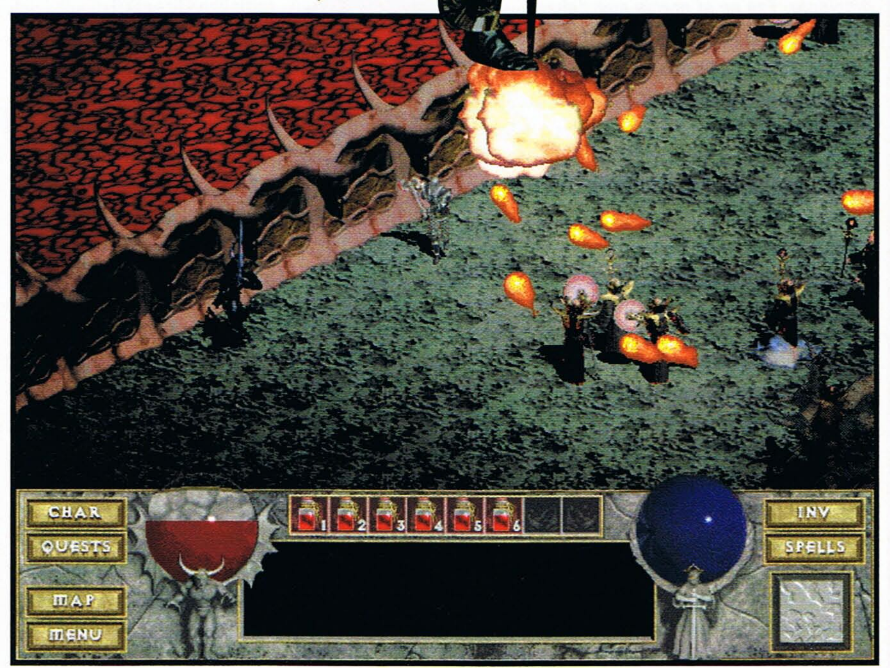
Hizo que el gran público se interesase por un género (el rol) incomprendido.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Por su extraordinario modo multijugador y su adictiva fórmula de exterminio.

CUÁL ES SU HERENCIA

Una ristra de juegos de rol "activo" se basan en su mecánica.

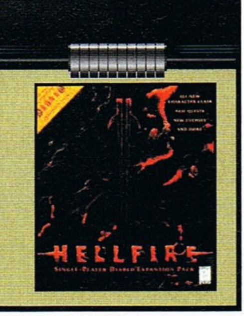


En ocasiones, la magia podía mucho más que la espada.


Cuanto más profundizabas, más poderosos eran los enemigos.

EXPANSIÓN INFERNAL

Aparecido tan sólo un año después que el juego original, *Hellfire* fue la primera y única expansión oficial de *Diablo*. En ella te enfrentabas al malvado Na-Krul, antaño vasallo de Diablo y ahora horrible demonio que planea destronar a su dueño y convertirse en el nuevo amo del infierno. El resto del lote lo formaban ocho niveles totalmente nuevos, 28 enemigos, 12 nuevas armas, 30 objetos adicionales y un personaje nuevo llamado El Monje capaz de lanzar siete nuevos hechizos.



miento del personaje eran suaves y precisos, lo que facilitaba mucho la tarea de enfrentarse a cientos de esqueletos, zombis, demonios alados, hombres cabra y demás fauna digna de la redacción de *Game Live*. Además, el sistema de pantallas desplegables y el cinturón siempre visible con los objetos de uso urgente fueron dos ideas que hoy por hoy se siguen empleando en decenas de juegos.

La aldea de Tristram era el lugar donde se desarrollaban todas las actividades ajenas al combate. Era allí donde recibías encargos de todo tipo, recuperabas la salud y comprabas, vendías, reparabas e intercambiabas todo tipo de objetos, pergaminos mágicos y armas. También allí ibas descubriendo nuevos datos de la trama mediante conversaciones con los aldeanos del lugar. Según Roper, "queríamos hacer una historia con la mayor riqueza posible, y la interacción con los personajes de la aldea era un método efectivo para hacer avanzar la historia de *Diablo*".

Se intentó que el juego gustara incluso a los que nunca se habían acercado al género de rol

Con la intención de que cada partida de *Diablo* fuese una experiencia distinta, los programadores de Blizzard trabajaron en un motor gráfico capaz de situar de forma aleatoria las habitaciones, corredores, trampas, monstruos y escaleras. Únicamente la aldea y algunos elementos importantes para el desarrollo de la trama poseían un diseño y una disposición invariables. No fue un trabajo fácil para Roper y compañía: "El sistema de generación aleatoria de niveles supuso un gran desafío a la hora de mantener equilibrados todos los elementos del juego. En este sentido, fue necesario realizar un intenso testeo para asegurarnos de que no se produjesen irregularidades como la aparición de un monstruo de nivel 30 en la aventura de un jugador de nivel 1".



Estos gráficos no se movían con fluidez en máquinas inferiores a un Pentium.

Batallas a gran escala

Pero tal vez la opción más popular entre los muchos usuarios del juego fue su modo multijugador. En él, cuatro jugadores participaban en la misma partida, ya fuera como aliados o como rivales. Aunque se podía jugar a través de red local, la opción más atractiva pasaba por visitar Battle.net, un portal de juego on line que Blizzard Entertainment ponía gratuitamente a disposición de los usuarios para que pudieran charlar entre ellos, se enviaran desafíos o iniciaran nuevas partidas. Durante las tres primeras semanas, 117.000 jugadores participaron en 1,6 millones de partidas, cifras que dan una idea de la enorme repercusión que tuvo (y sigue teniendo, a ocho años vista de su publicación) *Diablo*. Y es que, como bien dice Bill Roper, "nada como un mano a mano con unos cuantos rivales humanos para llevar la diversión a otro nivel".

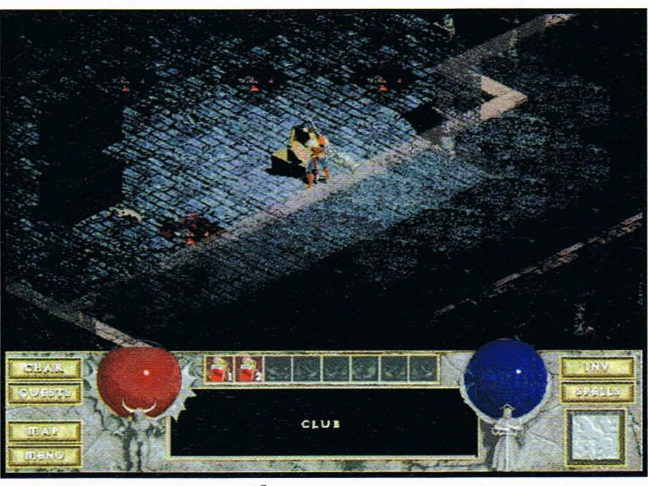
El juego ganaba muchos enteros si se jugaba en compañía.



Los laberintos de Diablo estaban infestados de criaturas demoníacas.



Algunos hechizos podían ahorrar largas caminatas.



Numerosos cofres escondían oro, monstruos y otras sorpresas.



Con la temporada de **Fórmula 1** en marcha y Fernando Alonso sin despegar del todo, **seguro que te apetece** dedicarle unos minutos a este juego. Si **siempre has pensado que podrías arreglártelas al volante de un prototipo** que supera los 300 kilómetros, **ha llegado el momento de demostrarlo.**

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIII 350, 64 MB de RAM, 108 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta aceleradora de 16 MB, DirectX 8.1.

RACING SIMULATION 3

En Lo primero que debes hacer en cuanto tengas instalado el juego es empezar a familiarizarte con su interfaz y su mecánica. El principal problema con el que vas a encontrarte es que el diseño es tan minimalista que puede llegar a confundirte. Las tres opciones principales de la ventana corresponden a los modos básicos: para un jugador, para varios jugadores o visionado de las carreras que hayas grabado previamente.

En el modo individual, debes crear un perfil de jugador o elegir el que ofrece el juego por defecto. Ya sea el tuyo o el predeterminado, las partidas que juegues siempre van a tener un perfil disponible. Según el piloto que elijas, entrarás en un equipo mejor o peor. Están ordenados en función de su nivel competitivo, así que no resulta nada difícil elegir a los mejores. Aun así, esta elección no resulta demasiado trascendente, ya que ganar carreras en los niveles de dificultad más bajos es sólo cuestión de concentrarse lo suficiente.

CONTROLES

Izquierda:	;
Derecha:	:
Acelerar:	Q
Frenar:	W
Subir Marcha:	Espacio
Bajar Marcha:	Control
Embrague:	,
Mirar atrás:	S

Una opción curiosa consiste en utilizar la herramienta Custom Tool para modificar los nombres de pilotos y escuderías, con lo que puedes, por ejemplo, asignarles los de los actuales participantes en el mundial de F1.

Carreras con sustancia

En cuanto tengas piloto y equipo con que correr, tu siguiente paso sería visitar el menú de configuración para ajustar unas cuantas opciones. Pronto vas a darte cuenta de que, pese a su aparente simplicidad, *Racing Simulation 3* es un juego con sustancia y fundamento. En primer lugar, puedes configurar muchos de los parámetros de las carreras, como el número de participantes, las condiciones climáticas, la distancia o la posición de la parrilla. Luego puedes pasar a temas mayores, como la configuración de las ayudas del coche y las normas del circuito.

Una vez regulado todo esto, puedes entretenerte con las opciones gráficas, que no son pocas. Ten en cuenta que cualquier cambio que hagas puede afectar seriamente al rendimiento del juego, aunque el margen para hacer pruebas es amplio y no tardarás en dar con la configuración que mejor se adapte a tus gustos y a tu equipo. Por último, pero en absoluto menos importante,



Puedes elegir entre varios puntos de vista cuando pilotas.

Si tienes problemas con el coche, pide ayuda a tus ingenieros.



Apurando la frenada arañarás segundos a tus adversarios.



En los boxes, puedes ponerte en manos de la IA para no cometer infracciones.

no estaría de más que redefinieses los controles, que también son muchos y no resultan demasiado cómodos en la disposición por defecto que ofrece el juego.

Ahora sí: ya estás listo para empezar a correr. Para comprobar que todos los ajustes son de tu gusto, lo mejor es empezar con una partida en el modo de carrera simple. Cuando te veas preparado para dar el salto, tu opción será el mucho más profundo modo de carrera completa. Una de estas competiciones consta de sesiones de pruebas libres, una sesión clasificatoria, una vuelta de calentamiento y, por último, la carrera. Si lo prefieres, puedes prescindir de prolegómenos y empezar directamente la carrera, pero en ese caso partirías de la última posición de la parrilla.

El siguiente paso es participar en un campeonato, que no es más que una sucesión de carreras en las que puntúan los seis primeros y se va confeccionando una clasificación general. A lo largo del campeonato, puedes repasar la clasificación de pilotos y constructores. Estar entre los primeros no debería resultarte muy difícil si has optado por el modo de dificultad que viene por defecto.

Ganar carreras en los niveles de dificultad más bajos es sólo cuestión de concentrarse lo suficiente

En cualquier caso, si tienes espíritu aventurero puedes atreverte a tocar todo lo que quieras del coche. Una de las opciones más obvias consiste en elegir el tipo de neumáticos y su presión, pero en niveles avanzados puedes dedicarte también a los ajustes en la aerodinámica, la caja de cambios, la geometría del coche, la suspensión o los frenos. Para no acabar perdido en esta jungla de parámetros configurables, te recomendamos que leas el manual del juego que encontrarás en el mismo CD (debes instalar Acrobat Reader si no lo tienes para poder acceder al manual). En él se explica de forma clara qué efectos tienen las distintas modificaciones que pueden introducirse. Por último, tienes la oportunidad de decidir algo tan importante como la cantidad de combustible de que dispondrás y la estrategia a seguir durante la carrera, es decir, en qué momentos entrarás en boxes.

EL MENÚ FANTASMA

A veces, cuando pulsas la tecla *Esc* para acceder al menú de pausa durante las carreras, éste aparece pero no resulta visible. Para evitar problemas, te adjuntamos una imagen de este menú para que puedas manejarlo con el teclado aunque no lo veas.

Continuar
Reiniciar
Repetir
Volver al menu

Sin miedo

Una buena forma de poner a prueba todos los ajustes antes de empezar la carrera es participar en pruebas privadas. Y eso no es todo: si lo deseas, también puedes participar en carreras contrarreloj para ir batiendo los récords de cada uno de los circuitos. En todas estas opciones de carrera, puedes grabar tus actuaciones para luego repasarlas desde el ángulo y perspectiva que quieras. Una buena forma de aprender de tus errores y disfrutar de tus mejores maniobras.

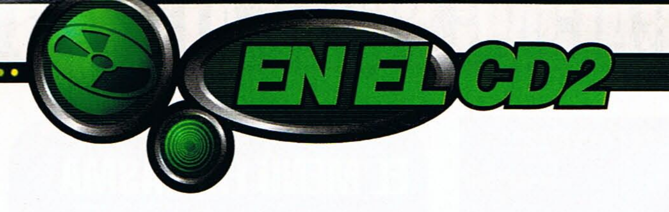
Por último, cuentas con un modo multijugador que te permitirá competir con tus amigos bien en red o en un mismo ordenador en un socorrido modo de pantalla partida.



Compite con algún amigo sin necesidad de Internet.



En las rectas largas, hay que aprovechar el rebufo de los coches más lentos.



SUMARIO

DEMOS

- SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II
- AURA: EL DESTINO DE LAS EDADES
- CYCLING MANAGER 4
- CHAOS LEAGUE

PARCHES

- CRUSADER KINGS 1.03B
- AGE OF MYTHOLOGY 1.10

EXTRAS

- FONDOS LOS SIMS 2
- FONDOS THIEF: DEADLY SHADOWS

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0

Soldados en busca de su ejército, ciudadanos de un mundo de fantasía en busca de anillos de teletransporte, **ciclistas en busca de opciones** de ser los primeros en la meta... Ya sabes, el que busca encuentra. Todo es cuestión de buscar **lo suficiente**.

SOLDIERS
Heroes of World War II

INSTALACIÓN: D:\Soldiers.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 237 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

Más difícil todavía: en Codemasters han sido capaces de aportar ideas novedosas a un subgénero tan trillado como la estrategia en tiempo real ambientada en la Segunda Guerra Mundial. *Soldiers* no es de una originalidad radical, incluso diríamos que recuerda a otros títulos del mismo tipo, pero encontrarás en él ese inesperado aliciente que impulsa a seguir jugando y centrarte en la misión que tienes entre manos. Pronto apreciarás, además, que el juego destaca por su enorme flexibilidad.

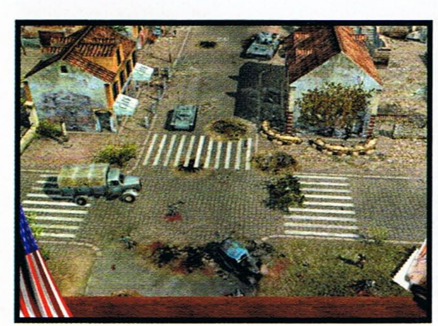
La misión que te plantea la demo resulta peliaguda incluso en su nivel de dificultad más bajo. El primer objetivo consiste en reunir a tu grupo con su ejército, que se encuentra un poco más al norte. Puedes hacer que tus hombres vayan a pie o que utilicen el tanque, pero éste anda muy justo de combustible.

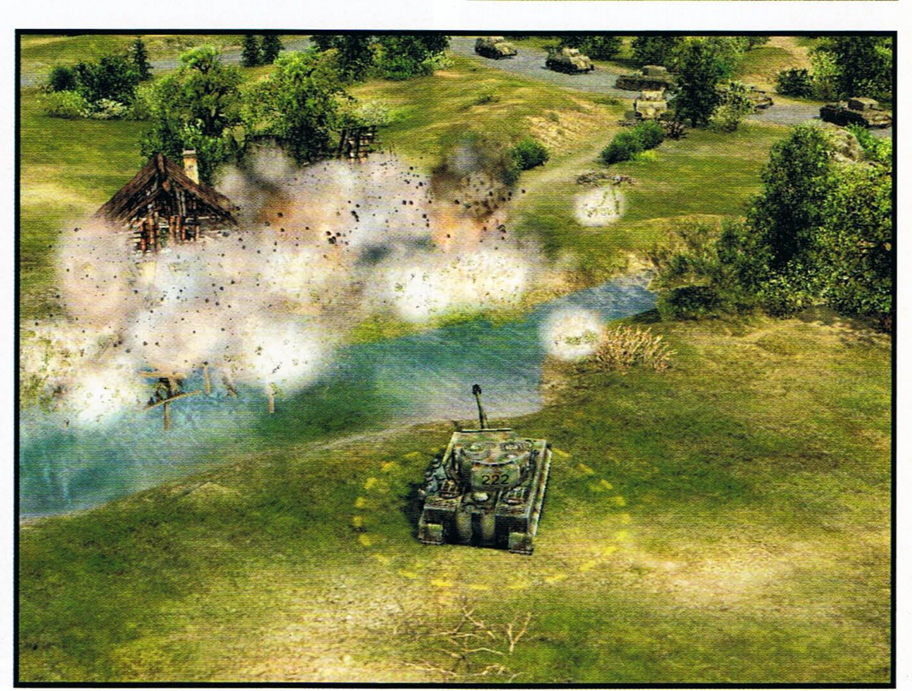
Antes de que llegue el enemigo, dispones de algo de tiempo para que tus hombres investiguen lo que hay en las cajas que han lanzado los aliados desde el cielo. Lo que encontrarás seguro que te será de utilidad, sobre todo en la recta final de la misión, cuando lleguen los blindados. En ese momento te será muy útil echar mano del lanzacohetes y las minas.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.





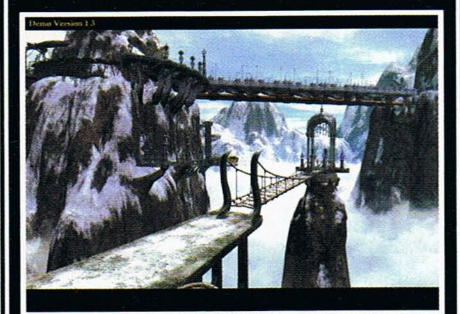


Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

AURA

INSTALACIÓN: D:\Aura.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Streko
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 144 MB libres, tarjeta 3D de 2 MB, DirectX 8.0.



Aura es una aventura gráfica al viejo estilo que te invita a explorar un complejo mundo de fantasía a golpe de ratón. El juego cuenta con entornos prerrenderizados y una banda sonora original que facilita la inmersión. La historia va de anillos, pero ninguna relación con los de Tolkien. Los que aparecen en *Aura* tienen que ver con una leyenda según la cual el que los posee puede viajar entre mundos paralelos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

CYCLING MANAGER 4

INSTALACIÓN: D:\Cycling.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: PuntoSoft
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 128 MB de RAM, 476 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Con la llegada del buen tiempo, llegan también las grandes pruebas ciclistas. Es el momento de echar un vistazo a la cuarta entrega de *Cycling Manager*, y para ello cuentas con una estupenda demo que te permite participar en un buen puñado de etapas distintas. Si eres aficionado al ciclismo, no te costará darte cuenta de a quién se refieren cuando hablan de Lance Niilstrung o Roberto Horas.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

CHAOS LEAGUE

INSTALACIÓN: D:\Chaos.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: PuntoSoft
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 256 MB de RAM, 259 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



Chaos League se basa en una mezcla de géneros poco convencional: estrategia con elementos de rol y deportes. Dos equipos de nueve jugadores sin escrúpulos se enfrentan con el objetivo de plantar un balón en campo contrario. Todo está permitido, así que incluso puedes desentenderte de la pelota e ir directamente a por los jugadores del equipo rival usando la fuerza bruta y los hechizos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

OJO AL PARCHE

En el CD de este mes encontrarás dos parches. Echando un vistazo a la lista de elementos que aporta y rectifica, el de *Crusader Kings* casi parece una expansión. Con un solo parche se han añadido nuevas opciones diplomáticas, un mayor equilibrio del juego, retoques en la interfaz, mejoras en la inteligencia artificial, asistencia para programadores de mods y cambios en varios escenarios. El de *Age of Mythology* se centra más en la corrección de errores, algunos tan molestos que permitían hacer trampas aprovechándose de ellos.



AÚN HAY MÁS

No queremos que el limitado espacio de nuestro CD sea un obstáculo para que puedas disfrutar de más demos, así que te facilitamos las direcciones de las páginas web en las que puedes encontrar y descargarte unos cuantos entremeses lúdicos de altura.

DEMOS

JUICED
GÉNERO: Carreras
TAMAÑO: 146 MB
www.softonic.com/ie/34295

BESIEGER
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 262 MB
www.besiegergame.com/en/index.html

GROUND CONTROL II (demo multijugador)
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 213 MB
www.groundcontrol2.com/modules/mydownloads/viewcat.php?cid=1

SINGLES
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 415 MB
www.strategyinformer.com/downloads/singles.shtml

WARLORDS BATTLECRY III
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 266 MB
http://files.filefront.com/2592048

NITRO FAMILY
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 216 MB
http://games.softpedia.com/public/cat/3/3-210.shtml

PARCHES

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004: SERVICE PACK 2
GÉNERO: Simulación
TAMAÑO: 60 MB
www.auran.com/TRS2004/sp2.htm

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS 1.03
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 7,5 MB
http://www.ensemblestudios.com/patches.htm

STARCRAFT: BROOD WARS 1.11b
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 3,2 MB
www.blizzard.com/support/?id=msc0411p

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº 1 ☐ nº 2 ☐ nº 3 ☐ nº 4 ☐ nº 5 ☐ nº 6 ☐ nº 7 ☐ nº 8 ☐ nº 9 ☐ Esp. nº1 ☐ nº 10 ☐ nº 11 ☐ nº 12
☐ nº 13 ☐ nº 14 ☐ nº 15 ☐ nº 16 ☐ nº 17 ☐ nº 18 ☐ nº 19 ☐ nº 20 ☐ Esp. nº2 ☐ nº 21 ☐ nº 22 ☐ nº 23 ☐ nº 24
☐ Esp. nº3 ☐ nº 25 ☐ nº 26 ☐ nº 27 ☐ nº 28 ☐ nº 29 ☐ nº 30 ☐ nº 31 ☐ Esp. nº4 ☐ nº 32 ☐ nº 33 ☐ nº 34 ☐ nº 35
☐ Esp. nº5 ☐ nº 36 ☐ nº 37 ☐ nº 38 ☐ nº 39 ☐ nº 40 ☐ nº 41

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) **Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** ☐ **GIRO POSTAL** (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos .... **Tel.** ....

Dirección ....

Población .... **C. P.** .... **Provincia** ....

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida únicamente en España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

PC CD ROM

CODEGAME ENTERTAINMENT

LIMITED 9,95 €

IL2 STURMOVIK

Los rusos lo llamaban "el tanque **volador**"

Los nazis lo llamaban **"la muerte negra"**

Más de 31 aviones rusos, americanos y alemanes, modo multijugador dog-fighting o cooperativo, diseña tus propias misiones, batallas masivas con tanques y aviones, excepcionales detalles gráficos (explosiones, climatología).

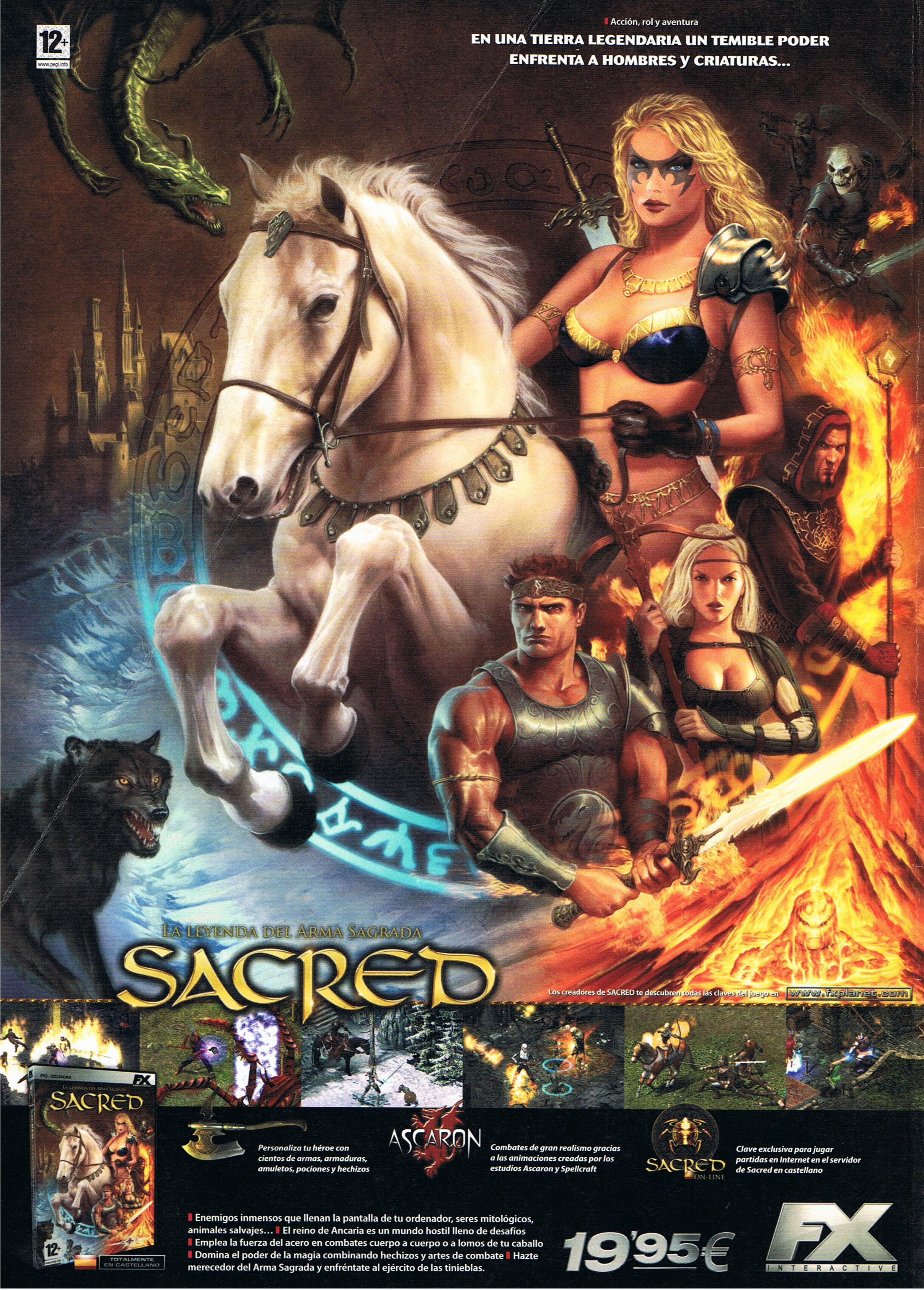








UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres.
Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª.
Ctra. N-VI km. 24
28230 Las Rozas. Madrid.


12+
www.pegi.info
Acción, rol y aventura
EN UNA TIERRA LEGENDARIA UN TEMIBLE PODER
ENFRENTA A HOMBRES Y CRIATURAS...
LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
SACRED
Los creadores de SACRED te descubren todas las claves del juego en www.fxplanet.com
PC-CD-ROM
SACRED
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Personaliza tu héroe con cientos de armas, armaduras, amuletos, pociones y hechizos
ASCARON
Combates de gran realismo gracias a las animaciones creadas por los estudios Ascaron y Spellcraft
SACRED ON-LINE
Clave exclusiva para jugar partidas en Internet en el servidor de Sacred en castellano
Enemigos inmensos que llenan la pantalla de tu ordenador, seres mitológicos, animales salvajes… El reino de Ancaria es un mundo hostil lleno de desafíos
Emplea la fuerza del acero en combates cuerpo a cuerpo o a lomos de tu caballo
Domina el poder de la magia combinando hechizos y artes de combate Hazte merecedor del Arma Sagrada y enfréntate al ejército de las tinieblas.
19'95€
FX
INTERACTIVE